L. 10.000

SUPPLEMENTO A VIDEOGIOCHI N. 17 DIC 1990

ANNUARIO SPECIALE VIDEOGIOCHI '91

TUTTI I VIDEOGIOCHI PER TUTTI I COMPUTER E CONSOLE



- **HOT 20: I BEST SELLER DELL'ANNO**
- **I MIGLIORI VIDEOGIOCHi SELEZIONATI PER GENERE, ANIMAZIONE, GRAFICA, GIOCABILITA'**
- **SPECIALE: CONSOLE PER TUTTI**
- **A PROPOSITO DI COMPUTER: GUIDA ALL'ACQUISTO**
- **INTERVISTE A BRIAN FARGO E MARK PICKAVANCE**
- **INSERT COIN: I PIU' GIOCATI**

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERÇUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO


LA NINTENDOMANIA DILAGA
BUBBLE BOBBLE
GOAL
SILENT SERVICE
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
MATTEL VERSION
BIONIC COMMANDO
T.M.N. TURTLES
LOLO
FATEVI PRENDERE!!!
dalle ULTIMISSIME novità per la vostra Console Nintendo
Nintendo
MATTEL

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

PROGETTAZIONE GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
DTP Studio

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi,
Antonella Langiu, Luca Dossena
Corrispondente da U.K.:
Derek Dela Fuente

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano
Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità,
via Boccaccio, 33 - 20123 Milano
Tel.:(02) 48196076 - 48196084
Fax.:(02) 48196091

STAMPA
Arti Grafiche Motta

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25
20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 10000
Supplemento a
Videogiochi n° 17

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede
i diritti esclusivi di pubblicazione
per l'Italia di:
TILT, MICRO NEWS.

Associato al CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

EDITORIALE

Ogni promessa è debito... e come promesso in occasione dell'annuario estivo, eccoci di ritorno con quello invernale con altrettanti game recensiti per ordine di importanza e per genere. Gli Hot 20, che rappresentano i best seller degli ultimi mesi, sono stati selezionati dai componenti della redazione e dal nostro corrispondente in UK, in modo da avere una paronamica europea.
Anche i Top Game, suddivisi per genere, sono il meglio di quanto possiate trovare oggi in circolazione. Ma anche questa volta, l'annuario vuol essere ancora un po' di più di un insieme di recensioni: l'incalzare delle console fa nascere più di un dubbio in tutti coloro i quali debbano procedere all'acquisto di una macchina per videogiochi, per cui in un mega articolo spieghiamo pregi e difetti di tutte le console presenti sul mercato italiano e di quelle che sono destinate a farvi ingresso in un imminente futuro. Naturalmente non abbiamo snobbato i computer che hanno la loro bella vetrina con le ultime novità.
Un fattore che che l'estate scorsa ci era sfuggito è quello delle interviste: ci rifacciamo subito approfittando ancora dell'aiuto offertoci dal nostro corrispondente inglese che ha intervistato per noi Brian Fargo dell'Interplay e Mark Pickavance della Electronic Arts.
Ricordandovi che in edicola troverete ad attendervi il primo numero di Computer+Videogiochi, vi auguriamo buon divertimento...

A. Cattaneo

FlashFire®

Accessories for Computers and Video Games





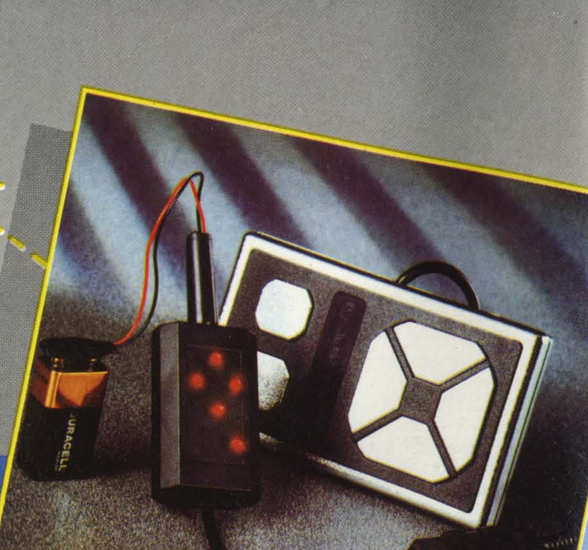
Classic Range



Joystick Bep Bop



Mouse and Graphic Speedy Sensorial Joystick



Trial / Test Joystick

Studio Grafico Fiorella Levati

Made by **GP ELETTRONICA** *Italian Apply Elèctronic System*

VIA 4 NOVEMBRE, 32-34 - 20092 CINISELLO BALSAMO - MILANO - ITALY - ☎ 02-6189551 - FAX 02-66012023

SUPPLEMENTO A VIDEOGIOCHI
N° 17 DICEMBRE 1990

SOMMARIO

GAME

NEWS

COIN - OP

VIDEO CURIOSITA'

NON SOLO VIDEO...

ELENCONE


RECENSIONI:
ROBOCOP 2
SCI
LUPO ALBERTO
GREMLINS 2
POWERMONGER
STRIDER
ROGUE TROOPER
INTERVISTA:
DUE CHIACCHERE
CON IAN HARLING
SE E' LA PIU' VENDUTA AL MONDO
DEVE ESSERCI UN MOTIVO!
SCOPRILO ANCHE TU!
DAL 20 DICEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE!
C64 • SEGA • SPECTRUM • AMSTRAD • ST • A
MEGADRIVE • PC • ENGINE • LYNX • NIN
COMPUTER
+video
GIOCHI
TURTLES!!
TUTTE LE
VERSIONI!!
JACKSON

TOP GAME
HOT 20

James Pond

MIGLIOR NEW ENTRY
MILLENIUM
AMIGA - ST

James Pond un agente segreto del tutto particolare, infatti svolge le sue operazioni esclusivamente sott'acqua. Gli avversari con i quali dovrà vedersela non sono quindi temibili ninja o infallibili robot, bensì pesci radioattivi e fusti inquinatori.
L'agente ambientalista, per superare la sua prova, dovrà "ripulire" ben dodicici livelli irti di difficoltà e di sorprese.



Sotto la superficie del mare è tutto molto bello, ma altrettanto pericoloso!

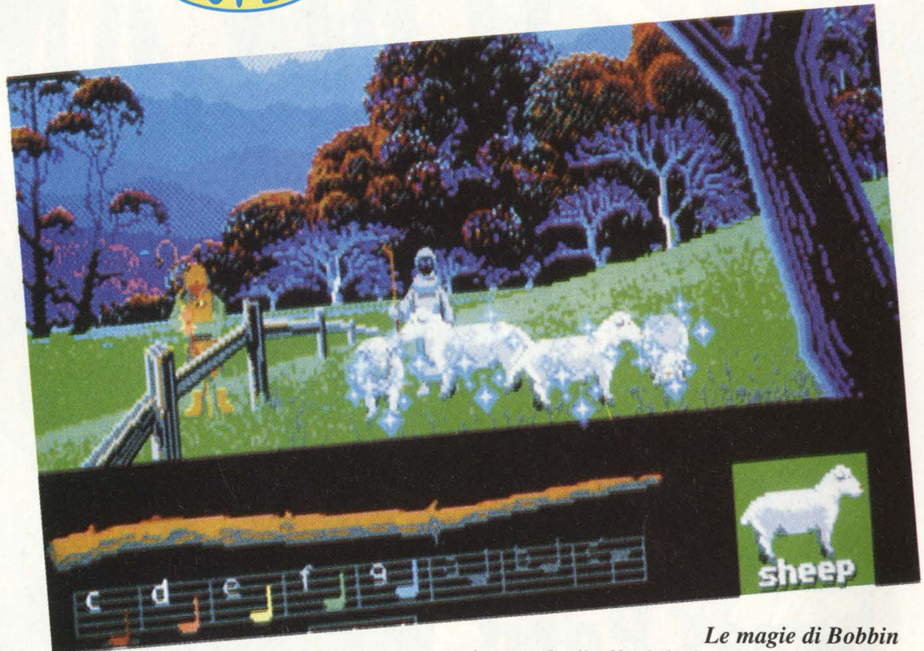
Il mare è inquinato? I raggi del sole si fanno sempre più pericolosi? Le orchidee sono in pericolo di estinzione? Niente paura c'è James Pond che, statene certi, rimetterà tutto a posto. Tocca proprio a voi calarvi nelle vesti dell'incredibile agente sottomarino della UIA (Underwater Intelligence Agency) appartenente al genere "fate largo che passo io!" per il quale persino le aragoste sacrificherebbero le proprie chele: una vera e propria bellezza da piscina! L'agenda impermeabile, inseparabile compagna delle scorribande subacquee, ricorda al nostro eroe le missioni segrete da intraprendere: salvare gli astici caduti nelle trappole, arginare il flusso che fuoriesce da un fusto di petrolio, e così via. Di certo, il lavoro da svolgere è molto pericoloso, i pesci radioattivi cercano di trasformarlo in esca per granchi, pellicani dall'apparenza innocua lanciano missili dall'alto (roba da matti!) e fusti contenenti fluidi tossici inquinano l'acqua. Ma abbiate fiducia! James non è certo un piccione. Eccellente nuotatore subacqueo, può anche soppravivere per qualche minuto sulla terraferma: sorvegliate costantemente il suo livello di energia poiché se entra troppa aria fresca nelle sue branchie (sono finiti i tempi in cui una boccata d'aria faceva sempre bene...), si trasforma in un volgare cumulo di... lische... In aiuto del nostro abile agente ci sono, sparpagliate sul fondo dell'oceano chiavi, mitragliatrici, maschere di ossigeno eccetera. Sul fondo degli abissi si trovano anche sale segrete, relitti di vascelli e camere magiche che nascondono ricchi tesori preda ambita di più di un malintenzionato ed anche vostra... ma... attenzione a non restarci a lungo in questi luoghi, potreste restarci troppo a lungo! Il rischio che si corre, infatti, è quello di perdere energia e non ci vuole molta fantasia per capire come si va a finire! Ben dodici i livelli da superare, tutti caratterizzati da un'azione frenetica e dalla presenza di sorprese. La grafica è eccezionale e così pure la giocabilità: un sicuro successo! *A.C.*

TOP GAME HOT 20

Loom

MIGLIOR ADVENTURE
PC E COMPATIBILI - AMIGA - ST
LUCASFILM GAMES

Un viaggio nel paese di Loom dove la magia ha trovato dimora! Loom è un game incantevole nel quale la Lucasfilm ha riversato tutta la professionalità che è una delle sue principali caratteristiche.



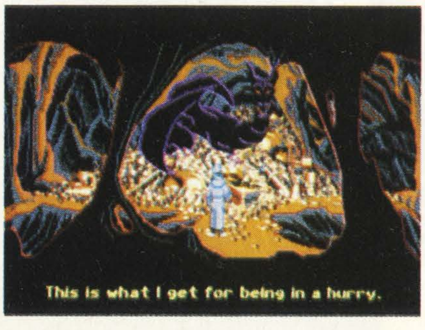
Le magie di Bobbin hanno degli effetti decisamente spettacolari

Nel regno degli adventure le innovazioni realmente sorprendenti sono abbastanza rare. Ultimamente abbiamo assistito sempre più spesso all'uscita di game adventure, grafica animata gestita completamente con il mouse come Future Wars, Dejà Vu o Indiana Jones che avevano per la prima volta inserito il sistema di comandi a icone. Questo adventure permette di misurare l'evoluzione reale del genere in quanto adotta tecniche sempre più cinematografiche rendendo il gioco interamente grafico, animato e in 3D. Sembra definitivamente chiuso il tempo in cui per impartire ordini al personaggio bisognava digitare frasi o parole: l'interfaccia di comunicazione è il fiore all'occhiello di questo di soft ed il giocatore utilizza esclusivamente una sola icona che, per l'occasione, è una vera e propria bacchetta magica suddivisa in otto segmenti corrispondenti, ognuno, ad una nota musicale che dovete correttamente associare per avere a disposizione delle potenti formule magiche. Ed è proprio attraverso la magia che Bobbin, l'eroe di Loom, agisce ed influenza il mondo che gli sta intorno: avete capito bene, l'unico gesto interattivo del giocatore è quello di lanciare sortilegi! Solitamente si è abituati, in questo genere di soft, a perdere molto tempo per effettuare gli inventari e per stilare statistiche che permettano di venire a capo di una situazione, qui no, esiste il potere e la possibilità di compiere evoluzioni senza timore, attraverso paesaggi vasti ed esotici lanciare incantesimi sugli oggetti e osservare poi cosa accade. Gli splendidi scenari presentati da questo soft traggono ispirazione da altri tempi e precisamente dall'era delle Grandi Gilde.

Il nostro Bobbin appartiene appunto alla potente Gilda dei Tessitori, personaggi dotati di poteri magici. Gli anziani del gruppo sono spariti in modo alquanto misterioso, rapiti, pare, da una forza occulta e malefica. L'unico sopravvissuto a questo misfatto è proprio il nostro eroe. Per ritrovare gli anziani, Bobbin deve riuscire ad infrangere l'incatensimo che li tiene prigionieri affrontando la forza del male che mette in pericolo la vita pacifica di Loom. Durante lo svolgimento dell'avventura, Bobbin deve imparare ad utilizzare le magie in combinazione con le note musicali cliccando adeguatamente sulla bacchetta magica. Accompagnato da una sontuosa grafica animata, la storia è accattivante dall'inizio alla fine: c'è sempre qualcosa da apprendere in ogni schermata. Di facile approccio, possiede un'atmosfera particolare e originale (cosa abbastanza rara...).

Gioco non violento, malgrado alcune sequenze, Loom meraviglia (con i suoi effetti magici) o fa sorridere. Per quanto riguarda la giocabilità, niente da eccepire, tutto è corretto compresa la possibilità di salvare il game in corso. Alcuni passaggi del gioco, quando Bobbin è in presenza di una magia vedrete la sua bacchetta brillare e risuonare, qualora invece scopra un pezzo di tessuto di color verde, si udiranno quattro note musicali che, se ripetute sulla bacchetta, coloreranno di verde un tessuto di altro colore. Allo stesso modo, il canto delle civette permetterà al nostro eroe di vedere al buio. *A.L.*

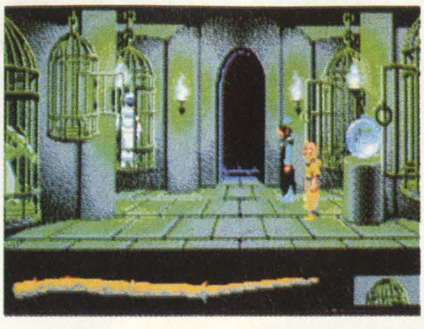
La sequenza con il dragone è splendida!



Il caos si accinge ad invadere l'universo



Una sequenza inverosimile!



Shadow Of The Beast 2

MIGLIOR ADVENTURE/ARCADE
AMIGA
PSYGNOSIS

Se qualcuno pensava di aver già visto tutte le possibilità grafiche e sonore di Amiga con Shadow of the Beast si sbaglia di grosso. La Bestia, ferita, ma non morta, è sempre viva e si ripresenta prepotentemente sui monitor di Amiga. Da non perdere!

Non ci sono dubbi! Psygnosis non perde le sue buone abitudini e presenta una tra le più belle scene grafiche che si abbia avuto modo di vedere su Amiga! Davanti ai vostri occhi si presenta una scena a prima vista tranquilla. Una casa isolata e un camino che manda alte nel cielo le sue spire di fumo. Ma cosa sta succedendo su quell'altura? E' terribile! Un mago malvagio si trasforma davanti ai vostri occhi in un potente drago nero e spicca il volo adagiandosi sul tetto della casa dove un neonato giace nel suo lettino. Con i suoi possenti artigli lo rapisce sotto gli occhi atterriti della madre. Incredibile! Il pianto del neonato è di un tale realismo da creare angoscia... Il pensiero corre ai migliori momenti di "Fantasia" i quali offrono in primo piano effetti speciali degni di "Guerre Stellari" (un intero dischetto solo per la presentazione!). Prudenza! Questa è la parola d'ordine: succede abbastanza spesso che una superba presentazione sfoci in un gioco mediocre (ad esempio Stryx, dello stesso editore)! Fortunatamente non è il caso di questo, sebbene la prima impressione si riveli assai deludente. Niente panico... certo è meno bello della presentazione, ma è anche altrettanto vero che il gioco è avvincente e ricco e l'interesse è molto più elevato del primo nato il quale, a sua volta, era un po' più ricco come scrolling multistrato.

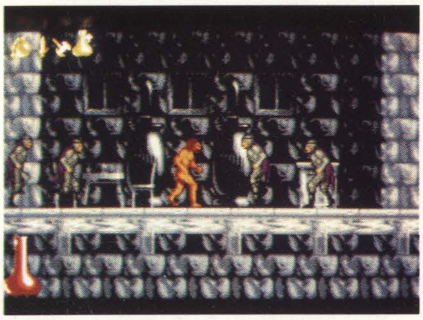
Il personaggio che guidate ha perso un po' della sua ingenuità e del suo aspetto animalesco per diventare un po' più umano (anche se il mento è sempre molto villoso così come il torace e le spalle che ricordano un celebre cantautore italiano di cui non facciamo il nome... ma solo il cognome: Dalla (scusate mi è proprio scappato!).

In effetti, questa volta non vi accontenterete di "gironzolare" senza riflettere, ma potrete tentare di intavolare un dialogo; per far questo offrite degli oggetti ad alcune delle creature che incontrate: la maggior parte delle volte, le risposte si limiteranno a qualche grugnito o addirittura a degli insulti, ma, se ci saprete fare, riuscirete ad ottenere delle informazioni che si riveleranno di importanza vitale per poter proseguire nella missione. Un altro pregio di questo secondo soft è dato dal fatto di potervi impossessare di nuove armi che trovate lungo la strada e di oggetti che potrete utilizzare quando vi sembrerà opportuno. Il livello di difficoltà e la giocabilità non eccezionali, che costituivano i principali difetti del primo Shadow of the Beast, sono stati notevolmente migliorati. Sicuramente una degna continuazione dell'avventura che vi ha incatenato al monitor fino a qualche mese fa. E... reggetemi... la musica, sempre splendida, procura al gioco un ambiente allo stesso tempo "giustamente" angosciante e affascinante!

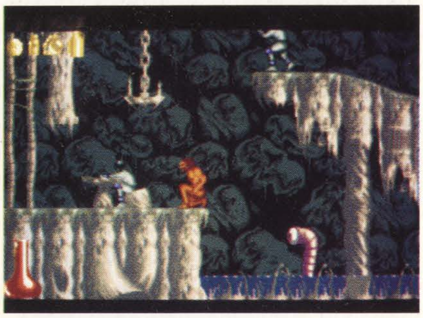
Solo due parole per definire quest'ultimo lavoro di casa Psygnosis: "grande arte"! *M.B.*



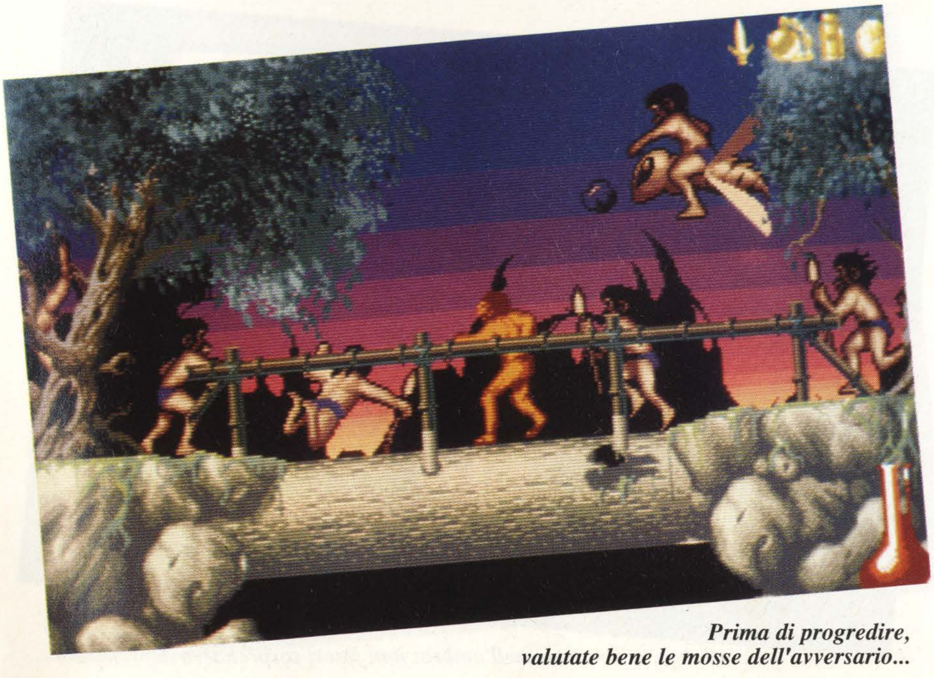
Il tutto accompagnato da suoni tenebrosi



Nemici sempre molto pericolosi



Scenari da brivido che dovete dominare



Prima di progredire, valutate bene le mosse dell'avversario...

Dick Tracy

MIGLIOR CONVERSIONE DA FILM
AMIGA - ST - C64
DISNEY SOFTWARE

Ed ecco, dopo lo strepitoso successo riscosso in America, arriva in versione videogame il fantastico Dick Tracy.



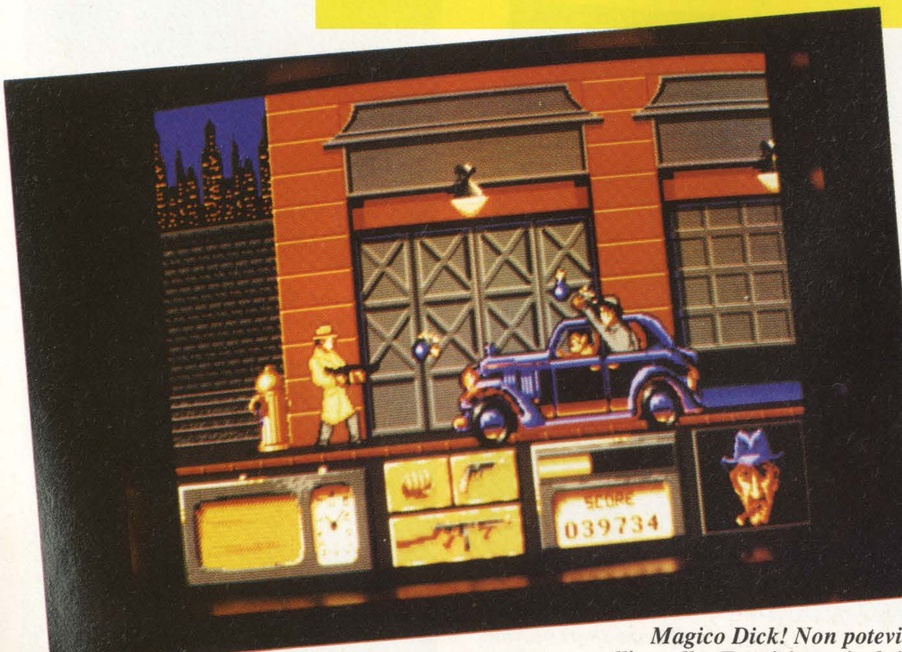
Anche il mondo microludico apre le porte al personaggio dell'anno e ripropone per la vostra gameteca la conversione del film più originale e coerente, soprattuto a livello figurativo, che sia mai stato tratto da un fumetto e con lui, non potevano mancare anche i suoi nemici e la fatale Breathless Mahoney. Chi ha visto il film ha ricevuto una buona e sana scarica di adrenalina. Come restare indifferenti davanti ai continui colpi di scena? Magistralmente interpretato da Warren Beatty, il famoso detective dei comics americani, prende vita in modo eccezionale e conquista le platee di tutto il mondo. Il cast al completo è eccezionale: Al Pacino e Dustin Hoffman e la famosa rockstar Madonna. Anche per il resto comunque non si scherza affatto: Vittorio Storaro per la fotografia, messinscena di Harrison Hellshaw, , scenografia curata da Richard Sylbert, i costumi di Milena Canonaro e il trucco (che riveste in questo film la sua bella importanza) di John Caglione e Doug Drextler sono praticamente il top del top del cinema mondiale per il genere poliziesco.
Ormai in america si assiste a una vera e propria Tracymania (in Italia non manca poi molto...) con l'uscita di gadget, orologi, abiti, maschere che rappresentano i vari personaggi, abiti e ogni genere di oggetti rappresentati ispirati al film e ai suoi colori. Le maschere meritano un discorso a parte: è vero che danno la possibilità di essere tutti come Dick Tracy, ma state bene attenti, poiché travestendosi da Zuccapiatta, Borbotto, Big Boy, Pruneface e Influnce, correte il rischio di scontrarvi con il me-



Le bande dei criminali aspettano nell'ombra: non fatevi sorprendere impreparati...

gagalattico poliziotto, er più della storia, che potrebbe sfoderare contro di voi la sua temibile e infallibile pistola che vi stende prima ancora che la vediate... Per ora si assiste da spettatori a tutto ciò: non preoccupatevi più di tanto! Dopo la sua presentazione ufficiale avvenuta nello scorso autunno nei migliori cinema italiani, anche da noi è previsto il boom "Tracymania" e l'ora dell'appuntamento scatta con l'orologio di Dick Tracy e del Compact disc di Madonna tratto dalla colonna sonora del film. Per ora, in attesa dei vari accessori dedicati a questo personaggio, accontentiamoci (si fa per dire...) di arricchire la nostra gameteca. Il soft nato da questo capolavoro si presenta bene, anzi molto bene! Non ci sono molti dubbi su ciò che vi aspetta: interpretate di persona (in compagnia dell'immancabile joystick) il grande investigatore e seguite le orme del famoso detective alle





Magico Dick! Non potevi mancare all'appello: Tess è in pericolo!

prese con tre episodi emozionanti. Dovrete, per prima cosa, attraversare la città e setacciare le squallide vie contaminate dal crimine ormai dilagante cercando, grazie ai vostri eccezionali riflessi, di arrivare in tempo per catturare i teppisti che, al primo segnale di pericolo se la danno a gambe sfuggendo al giusto castigo: non potete permetterlo...
In seguito correte in soccorso di Tess al Ritz, cercando di precedere gli irriducibili Big Boy, Flat Top e Mumbles che fanno di tutto per catturare la splendida Tess: anche questo non potete permetterlo... Bella come trama? Niente affatto: è propio in questo istante e che inizia la vostra lotta al crimine! Siete pronti? Si? Allora afferrate il joystick e via per le strade buie ... *A.L.*

Over the Net

MIGLIOR SIMULAZIONE SPORT
AMIGA - ST - PC
GENIAS

Non perché sia stato studiato da una soft house italiana e nemmeno perché abbia un titolo inglese, vogliamo premiare questa simulazione sportiva; i motivi sono altri: una grafica ottima accompagnata da una simulazione di pallavolo davvero realistica (che la nazionale abbia preso spunto per vincere gli ultimi mondiali?).

Non ci sono dubbi! I migliori pallavolisti al mondo sono nostrani! Dopo aver vinto i campionati del mondo in questa sempre più frequentata disciplina, ecco qui, non per caso proposta dalla Genias, una simulazione di beach-volley che non esitiamo a definire la migliore.

Programmato dallo stesso team che ha realizzato World Cup 90, questo gioco estivo, si ispira al beach-volley praticato in tutte le spiagge del mondo. E' una simulazione che permette di giocare, a seconda della bravura dei giocatori, dalle spiagge di Rimini a quelle più esclusive delle Fiji. Il campionato, un vero torneo all'italiana, coinvolge altre famose località predestinate come sede gli incontri: Ibiza, Miami Beach e le Seychelles. Naturalmente, ogni sede risentirà delle caratteristiche naturali di clima e di accoglienza, da qui il fatto che ciascuna spiaggia avrà caratteristiche diverse che influiranno sullo svolgimento degli incontri. Saranno previste diverse opzioni tra cui quella del gioco simultaneo di 3 o 4 giocatori con l'apposita interfaccia (la stessa già utilizzata in World Cup 90). Over the Net è già disponibile mentre leggete queste righe.

A.C.



Squadre numerose provenienti da tutte le parti del globo attendono di mettersi in mostra

Sulla spiaggia di Rimini un folto pubblico tifa per i propri beniamini



Grafica eccezionale e buona giocabilità sono solo alcuni dei pregi di questo soft



Over the Net supera anche il pioniere della specie Adidas Beach Volley





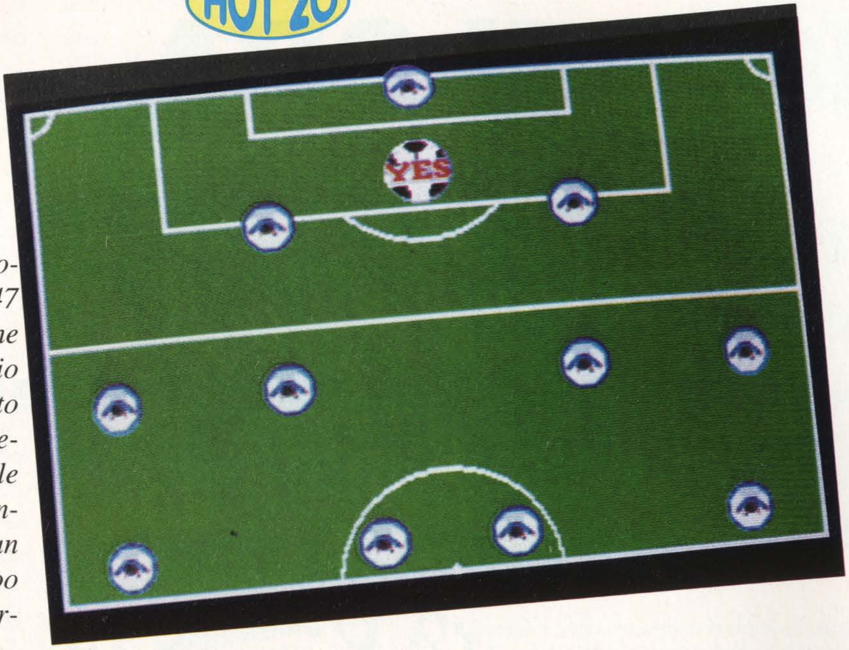
Questo sport giovane ha finalmente la sua versione informatica

TOP GAME
HOT 20

Subbuteo

MIGLIOR GIOCO DI RUOLO
AMIGA - C64
ELECTRONIC ZOO

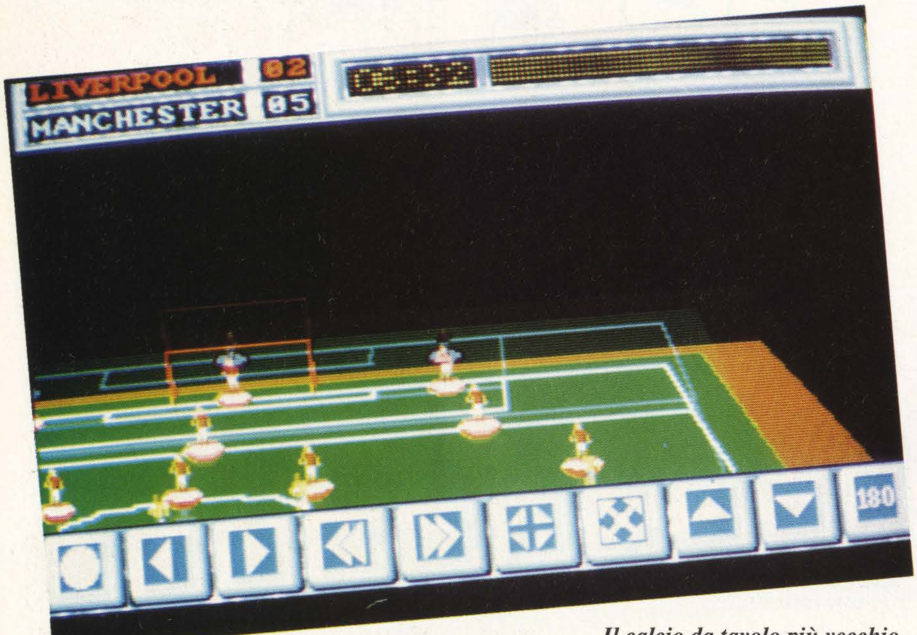
Il classico gioco di football da tavolo Subbuteo, viene venduto da 47 anni e ben cinque milioni di persone lo hanno acquistato. Questo calcio a tavolino, unico nel genere e molto divertente, ha appassionato numerosi tifosi dl calcio. I ruoli e le regole del game sono di semplice apprendimento, la loro messa in pratica, un po' più difficile. La Electronic Zoo ha avuto l'idea di realizzarne la versione informatica, vediamola.



Una bella vista dall'alto ed un gioco appassionante in tutte le sue espressioni

Nella sua veste originale, il gioco propone di gestire una squadra composta da undici giocatori per parte, si deve giocare contro un avversario su un un terreno di gioco lungo approssimativamente un metro e mezzo. L'obiettivo è quello di manovrare i piccoli giocatori di plastica in modo che, come nella realtà, possano passare o ricevere il pallone e puntare alla porta custodita dal portiere avversario. L'abilità non sta solo nel far ricevere al giocatore la palla ma soprattutto che i giocatori si trovino al posto giusto nel momento giusto. Dopo ogni tiro è necessario riposizionare o spostare i giocatori sia in zona di difesa che di attacco. La versione realizzata su computer, conserva le stesse regole di quella originale. La veduta del terreno di gioco è in 3D ed è possibile con un'angolazioni che raggiungono i 180 gradi, il che vi dà modo di vedere il giocatore in ogni posizione. Uno speciale zoom vi fa vedere in primo piano le mosse del giocatore che ha il pallone in quel preciso momento. La gestione del gioco è semplice e i due principali controlli vengono fatti grazie ad alcune icone che danno modo al giocatore più vicino alla palla di colpirla con precisione: per far ciò dovete piazzare il dito presente sullo schermo nella giusta posizione alla base del giocatore. Le prime partite non sarnno certo troppo semplici, ma una volta presa la mano, sarà come giocare al Subbuteo originale, grazie anche alla chiara presentazione dei codici di gioco e all'eccellente pannello di controllo. La caratteristica principale di questo gioco consiste nella possibilità di scegliere tra otto diversi livelli di difficoltà, fatto che non fa che rinforzare il suo interesse e la sua longevità. E non finisce qui: alcune opzioni extra vi danno addirittura modo di scegliere la divisa della vostra squadra! L'intelligenza artificiale del computer permette alla vostra squadra di incontrare avversari molto ben preparati e difficili da superare. Se conoscete già Subbuteo, vi piacerà sicuramente anche questo game che vi ricorderà le tattiche di gioco da adottare e darà modo al giocatore di muoversi e tirare con o senza avvitamento!

Chiudiamo, pensando che il Subbuteo elettronico possa essere grossomodo paragonato, come ruolo e strategia, col gioco degli scacchi. Una cosa però è certa: la Electronic Zoo ha sfornato, ancora una volta, una conversione con i fiocchi! *A.L.*



Il calcio da tavolo più vecchio del mondo nella conversione su computer acquista in qualità!

By Derek Dela Fuente British Correspondent

Shadow Warriors

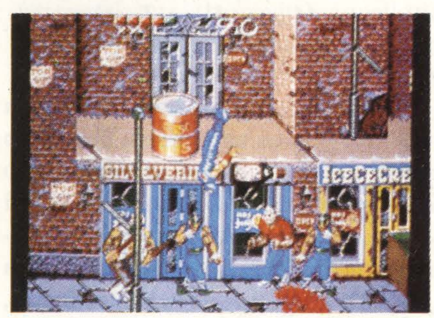
MIGLIOR ARCADE
AMIGA - ST
OCEAN

Ecco un game fatto apposta per due giocatori: troppo difficle da soli! Eccellente in ogni suo aspetto, questo soft vi propone dei combattimenti a mani nude contro avversari armati di tronchi d'albero in una impari ma eccitante sfida.

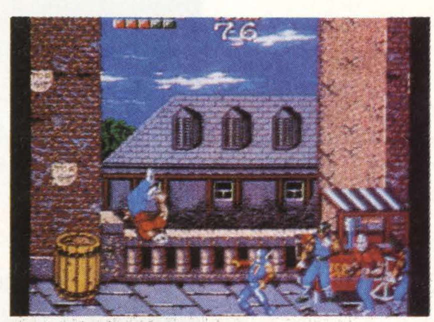
Ocean ci propone la conversione di un gioco arcade della Tecno che trae ispirazione da soft del genere di Double Dragon e Dragon Ninja. Il nostro protettore urbano oppone i suoi due ultimi shadow warriors alla potenza del male. Fortunatamente siete i detentori di antiche tecniche di combattimento, visto che qui le botte si sprecano... L'azione comincia in una via di una grande città americana e, già dalle prime fasi di gioco, siete subito attaccati da quattro ceffi pronti a fare di voi carne da macello. Qualche colpo di piede ben assestato chiarisce le idee ai vostri avversari e crea attorno a voi un po' di spazio vitale, state attenti a non farvi sorprendere e a non sottovalutarli. In questo livello, scoprirete che sono ben più intelligenti di quelli presenti in altri programmi di questo genere. Affrontarli da soli, anche se più reale, può farvi passare un brutto quarto d'ora; meglio quindi essere in due a far fronte a questi pazzi scatenati e, in caso di pericolo, non vergognatevi ad addossarvi al muro quando vi trovate nell'androne: in tal modo potrete affrontarli uno ad uno e massacrarli e, in ogni caso, meglio filare che lasciarci le penne! Attenti però a non abusare di questa possibilità, poiché perderete in ogni caso una vita qualora non siate abbastanza veloci (il tempo è limitato...) e perciò qualche rischio dovrete pur prenderlo se volete proseguire. Non si può certamente dire che Shadow Warriors sia un gioco sofisticato, infatti è un arcade molto semplice da gestire. Il vostro ninja esegue diversi movimenti d'attacco ma questi sono stabiliti in maniera casuale dal computer; in compenso, avrete la possibilità di eseguire dei salti impressionanti passando direttamente allo stadio superiore in un colpo solo! Ma la vera chicca di questo game è la possibilità di appoggiarsi alla sbarra in modo da sferrare potenti colpi di piede ai vostri avversari. In caso di necessità, potrete ripararvi dietro a diversi ostacoli, come la cabina telefonica e il barile. Accade spesso che, distruggendo gli avversari nel corso dei combattimenti, appaiano delle icone: non lasciatevele sfuggire, sono molto utili. La maggior parte di esste ripristinano il vostro livello di energia, ma una in particolare vi offre la spada che vi permette di fare una vera e propria carneficina anche se non dura molto e ben presto riprendete la lotta a mani nude, mentre gli avversari, sempre più agguerriti, vi vengono addosso con i tronchi d'albero per schiacciarvi. La conversione di questo coin-op è molto fedele all'originale e sia la grafica che l'animazione sono ben riuscite, così come il livello di difficoltà che non è cambiato di una virgola rispetto alla versione arcade. Se non siete degli aspiranti suicidi, trovatevi subito un amico disposto a giocare con voi, altrimenti vi accorgerete che è già un successo terminare in piedi il primo livello. Anche qui il buon nome Ocean non si tradisce, questo game vi regalerà sfide eccezionali.

M.B.

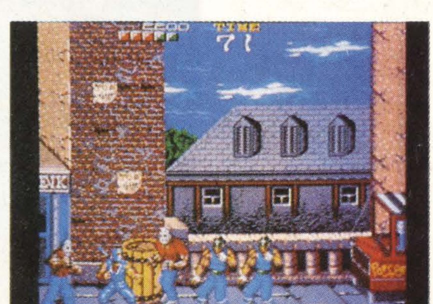
Proseguite pure... sapeste cosa vi aspetta!



Il pericolo è ovunque in agguato



Usate bene gli oggetti che trovate





Una grafica da sogno, e una musica fantastica! Peccato , per sentirla non basta leggere...

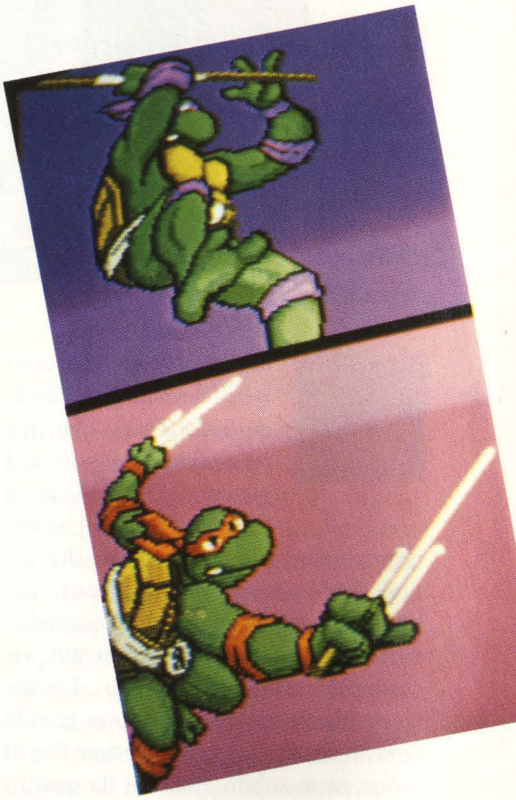
TOP GAME HOT 20

Ninja Turtles

MIGLIOR ANIMAZIONE
AMIGA - C64 - PC -NINTENDO
IMAGE

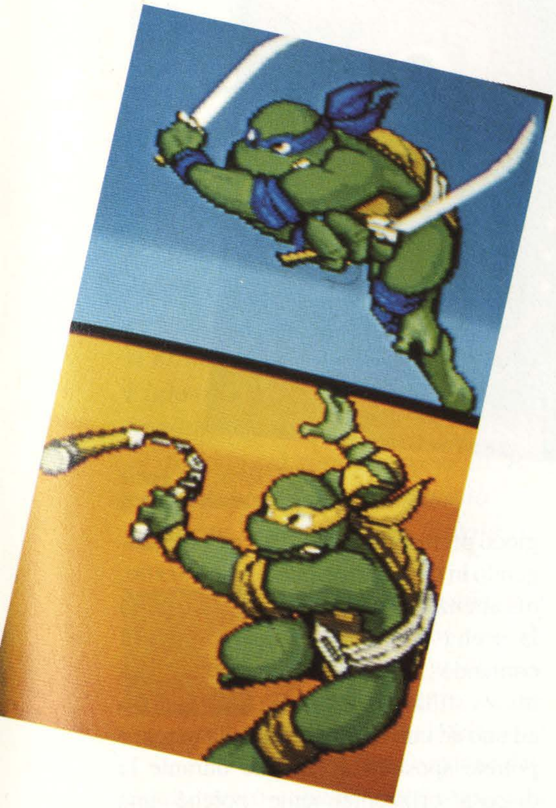
Non sono ben certo di essere completamente sveglio! E' un incubo oppure i miei occhi stanno proprio vedendo quell'essere? Cos'è quella "cosa" verdastra, dura all'esterno ma morbida e un po' viscida all'interno? No, ma cosa avete pensato, non è la caramella MENTOS (scusate la pubblicità, ma è come il prezzemolo, sta un po' dappertutto!) è... dieci secondi di tempo per indovinare, e se proprio non sapete di cosa si tratta ve lo diciamo noi: elementare Watson! è un Teenage Mutant Hero Turtles, cosa altrimenti!?!

Dopo aver assistito a conversioni di coin-op di ogni genere, l'arrivo di Ninja Turtless sui nostri schermi casalinghi porta una ventata anzi... un vero ciclone, di azione e ci regala entusiasmanti game. Questi eroi dall'aspetto e dall'abbigliamento che li fa assomigliare a tutto fuorché a delle tartarughe, hanno riscosso sul grosso e piccolo schermo e anche sui giornali, un vasto successo destinato a formare lunghe code... davanti al monitor di casa e nelle sale giochi! La grafica non delude le aspettative anche se, in questo specifico genere il tempo per fermarsi ad ammirare gli scenari è molto limitato: una piccola distrazione equivale a morte certa. Questa volta arrivano in forze per lottare contro il temibile e spaventoso Shreddes e il suo clan scatenato di seguaci che hanno tutte le buone (almeno per loro...) intenzioni di rendere la vita difficile alle simpatiche tartarughe. In questo loro deciso tentativo, sono riusciti a rapire una famosa reporter, April O'Neill, dallo studio televisivo in cui lavora e la stanno letteralmente sballottando da una parte all'altra della città come se fosse un pacco postale. Ma, niente paura, sulle loro tracce si sono messi i Turtles che, armati di tutto punto non intendono lasciare altro vantaggio agli avversari. Inoltre, per loro fortuna, possono raccogliere le armi che i nemici perdono strada facendo. Così, dopo un breve colloquio con Splinter, il Boss, i quattro Turtles iniziano la difficile ricerca dell'amica rapita pur rendendosi conto che il loro compito non sarà facilitato dal





Gli agguerriti Turtles sono scesi sul sentiero di guerra



fatto di dover oprare in una città difficile come lo è New York, molto più grande di quanto non lo sia un guscio di tartaruga... Fognature, strade e costruzioni formano un complesso labirinto in cui i Turtles devono raccappezzarsi e dovunque essi si dirigano, devono prestare molta attenzione poiché il nemico sta sempre all'erta e, sebbene, come già accennato, un po' sbadato, rimane sempre un osso duro per chiunque. Ma ora, bando alle ciance, il tempo delle parole è finito, finalmente è giunto il vostro turno... siete pronti a sgominare la malavita organizzata? Come tutti i soft in cui la componente azione/animazione è spinta, anche in questo faticherete non poco se affrontate i nemici da soli. C'è (se siete in compagnia) la possibilità di giocare in due simultaneamente controllando ognuno un Turtles e guidandolo attraverso la città che vi si presenta dall'alto in 3D. Quando operate entro le fognature o all'interno delle costruzioni, il game ricorre al tradizionale scrolling orizzontale. Nel momento in cui perdete tutta l'energia verrete automaticamente catturati dall'avversario, lasciando ai vostri compagni il compito di continuare la ricerca, anche vostra. Un buon metodo per energizzare la barra vitale è quello di fare incetta del cibo preferito che, per l'occasione è italianissimo: la pizza! In conclusione, Ninja Turtless, farà impizzare... oh, scusate impazzire tutti gli appassionati dei game di movimento e anche gli iscritti al WWF non avranno di che lamentarsi: la vendetta delle tartarughe (ormai quasi estinte...) sull'uomo, si sta consumando! *A.L.*

April O' Neill si trova nelle mani dei suoi rapitori: liberatela!



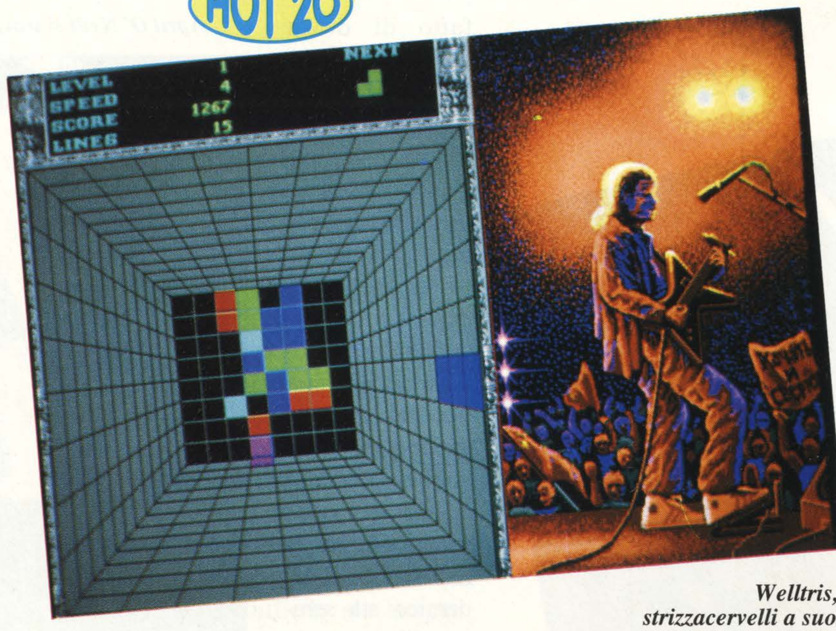


La rapita è più vicina di quanto pensiate, fate bene attenzione...

Welltris

MIGLIOR RIFLESSIONE STRATEGIA
PC - AMIGA
SPECTRUM HOLOBYTE

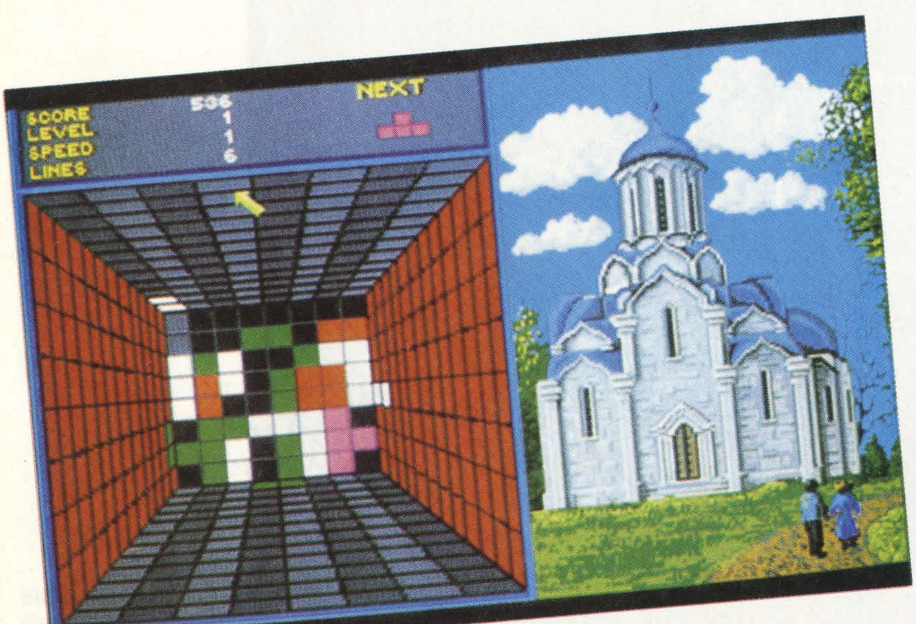
Uno... due e... tre! Con effetto dirompente ecco che arriva Welltris l'ultimo nato della serie strizzacervelli! Dopo Tetris e Hatris ecco che Alexey Pajitnov, celebre matematico membro dell'Accademia Sovietica delle Scienze, partorisce una nuova sfida intellettuale, degna della fama internazionale guadagnata con i due illustri predecessori.



Welltris, un game strizzacervelli a suon di rock

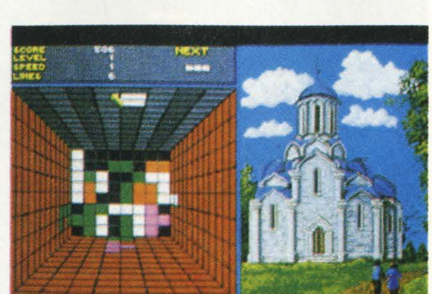
Decisamente i russi non hanno ancora finito di sorprenderci in questi ultimi tempi: chi averbbe mai immaginato (perestoika a parte..) che un game made in URSS sarebbe diventato uno dei più grandi successi di questi ultimi anni? Attualmente non c'è computer o console che non abbia la sua conversione di Tetris! Ora è il turno di Welltris, che ne riprende le caratteristiche, ma scoprirete ben presto che riuscire a progredire in questo nuovo game richiede un maggior sforzo soprattutto ai livelli elevati. Dovrete manipolare i pezzi che cadono lungo le pareti di un pozzo quadrato andandosi ad incastrare sul fondo tra gli altri pezzi che già vi si trovano. Il compito che vi prefiggete è quello di formare una linea (verticale o orizzontale) sul fondo del pozzo che poi, una volta completata, scompare per lasciare posto ad altri pezzi. I pezzi formano delle figure geometriche costituite da quadrati e possono contenere due, tre, quattro o cinque quadrati, dipende dal livello di difficoltà scelto. Ad ogni immagine che appare sul lato destro corrisponde una velocità diversa e, questo, indifferentemente dal livello di difficoltà scelto; per ogni nuova linea formata aumenta la velocità di caduta. Per i superallenati è possibile velocizzare il gioco premendo i tasti ALT e I raggiungendo in tal modo un punteggio più alto, ma attenzione perché una volta eseguita la scelta non potrete più invertire il comando se non ricominciando una nuova sfida. I pezzi di Welltris cadono ad uno ad uno su una linea della parete e potrete spostarli solamente durante la discesa orizzontalmente poiché una volta raggiunto il fondo del pozzo non potrete più controllarne la direzione ma solo farlo girare all'ultimo momento. La vera innovazione di Welltris è l'utilizzazione degli angoli del pozzo per creare nuove forme a partire dalle vecchie. E' preferibile non prendere in considerazione una sola parte del pozzo ma utilizzare le quattro pareti senza farle mai bloccare pena la perdita della partita. Potete accedere allo schermo Hi-Score che visualizza i dieci migliori punteggi per cercare di raggiungere il migliore ma, comunque, entrerete nella top ten se riuscirete a raggiungere un punteggio maggiore di uno qualunque dei dieci. Almeno, questo è quanto è auspicabile fare, il difficile veramente è riuscire a farlo!

E.F.



La strategia riveste un'importanza considerevole: affinate le vostre potenzialità in Welltris

Tre muri sono bloccati: arriva il panico



F19 Stealth Fighter

MIGLIOR SIMULAZIONE DI VOLO
ST - AMIGA
MICROPROSE

E' stato difficile assegnare la palma della vittoria in questo campo. Infatti, ben tre soft erano si erano candidati: F19 Stealth Fighter, F29 e Bomber. F19 Stealth Fighter ha prevalso, anche se di poco sui suoi concorrenti. E' senza dubbio il top per quanto riguarda la simulazione di volo.

I soft di combattimento aereo oscillano attualmente tra due grandi tendenze: realismo e ricchezza della simulazione da una parte e azione dall'altra, punto comune resta sempre la qualità del programma che deve soddisfare completamente il pubblico, il quale, ormai, non si accontenta più del solito giochino. Gli appassionati di simulazione di volo non potranno perciò fare a meno di questo splendido soft che si presenta con tutte le carte in regola sia a livello realizzazione sia a livello di giocabilità. Dobbiamo comunque premettere che tutti e tre i simulatori sono di semplice apprendimento, anche se F19 prevale sugli altri poiché è l'unico a fornire realmente tutti gli elementi necessari per il volo in una simulazione pressoché perfetta. Da Icaro in poi la strada fatta dall'uomo per riuscire a volare è stata lunga e difficile, oggi come oggi però è possibile farlo in vari modi, prendendo un aereo, salendo in mongolfiera, fissandosi alle spalle un deltaplano o... giocando a F19 Stealth Fighter! Il game mette a disposizione, oltre alle notizie molto chiare e dettagliate, quattro cartine del campo di battaglia entro il quale dovrete portare a termine le vostre future missioni. Microprose offre al pilota la possibilità di visualizzare in un solo colpo d'occhio tutte le funzioni necessarie da utilizzare per riuscire a proseguire nel game. Niente da eccepire, è veramente geniale, comodo e facile da pilotare! Ed è proprio quest'ultimo pregio che ha messo in primo piano F19; infatti, sia Bomber che F29 non spiegano con sufficiente chiarezza l'impiego di tutti i tasti e rendono un po' più complessa la gestione del game, soprattutto per chi approccia a questo genere. Una delle opzioni più interessanti di F19 Stealth Fighter è la possibilità di usare il pilota automatico, molto interessante e utile! Il giocatore, potrà, in tal modo, lasciare i comandi dell'apparecchio per concentrarsi completamente sulla strategia, studiare la piantina del territorio della missione, preparare le armi necessarie e, una volta approntato il tutto, riprendere il controllo del velivolo per ingaggiare la lotta in prima persona. Se proprio dobbiamo trovargli un piccolo difetto, questo va ricercato nella grafica che si presenta a volte un po' sommaria. Per esempio, volando con il pilota automatico, l'aereo reagisce piuttosto bizzarramente quando si avvicina alle montagne ma ciò si dimentica ben presto tanto si è presi dal gioco che non concede molto spazio per i voli di fantasia. In definitiva possiamo affermare senza paura di essere smentiti che F19 Stealth Fighter porta il video-player sopra le nuvole in missioni strategiche che richiedono sia buon senso strategico che riflessi pronti. Un buon allenamento, dunque, per chi voglia mettersi alla prova in questo difficile ma esemplarmente maneggevole game. *A.C.*

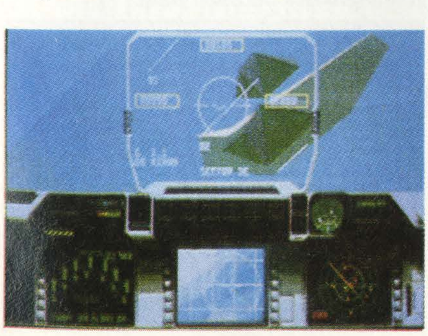


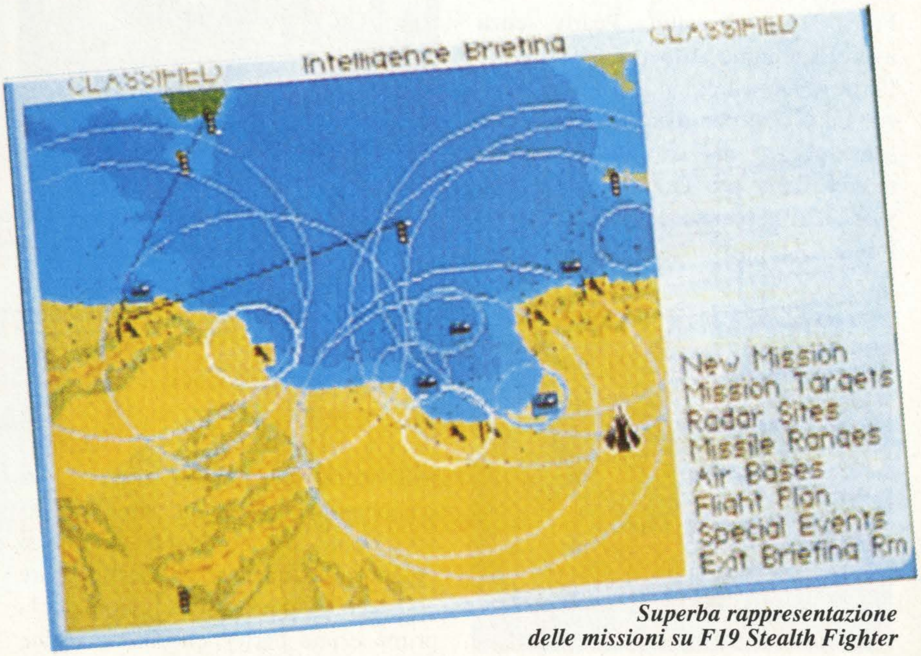
Track View su Fighter Bomber

Bella veduta esterna dall'F19



La piantina di F29 è minuscola. Peccato!



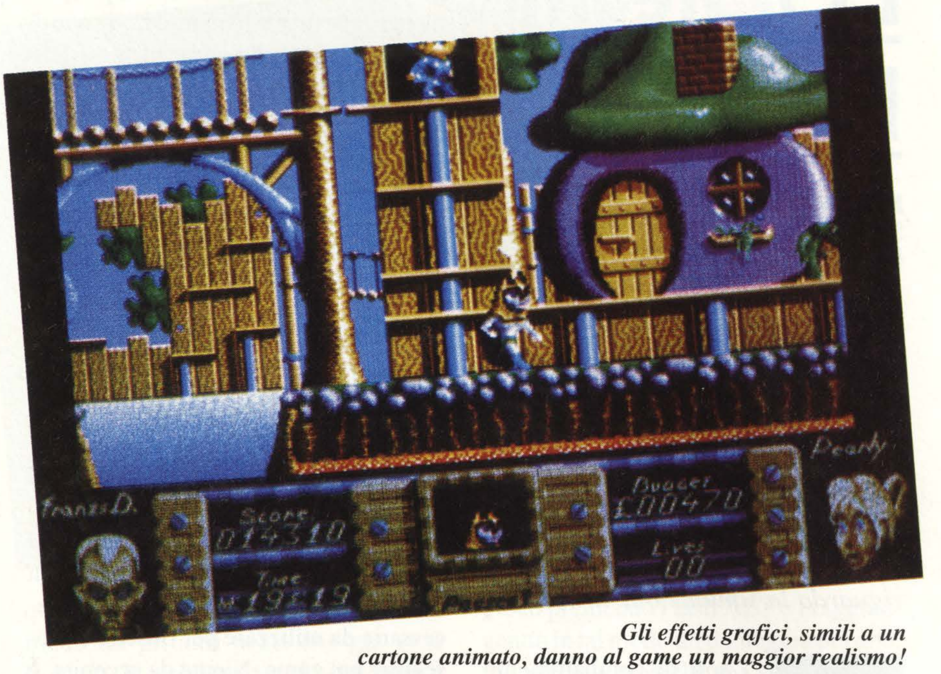


Superba rappresentazione delle missioni su F19 Stealth Fighter

Flimbo's Quest

MIGLIOR PLATFORM
AMIGA - C64 - ST
SYSTEM 3

Classico gioco di piattaforme, Flimbo's Quest offre una realizzazione senza difetti. Precisione nei movimenti del vostro personaggio, qualità degli effetti grafici e soprattutto la perfetta progressione della difficoltà di gioco fanno di questo game un hit inimitabile.

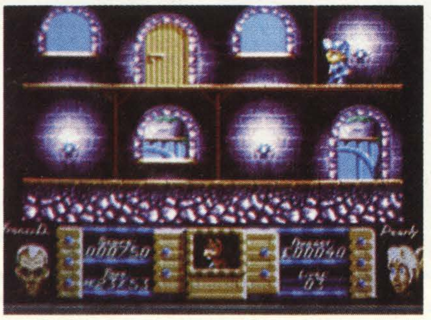


Gli effetti grafici, simili a un cartone animato, danno al game un maggior realismo!

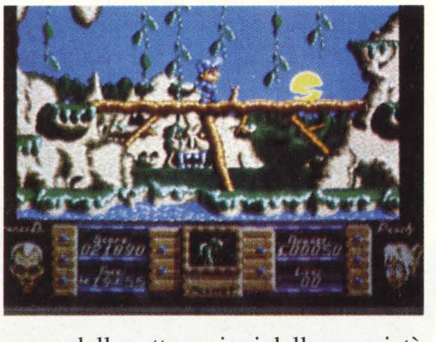
Pareva proprio l'alba di un giorno perfetto a Dewdropland... ma il perfido professor Dandruff lo avrebbe presto rovinato. Per molti anni aveva lavorato alla costruzione di una macchina per allungare la vita che trasferisce lentamente l'energia vitale da un corpo ad un altro donando eterna giovinezza al primo e facendo perire il secondo. E chi doveva ottenere il ringiovanimento?... Proprio il maligno Franz Dandruff! E la vittima chi sarebbe? La persona perfetta è Pearly, la bella regina di Dewdropland. E' giovane, piena di salute, molto carina e soprattutto facile da rapire. Senza pensarci due volte, Franz Dandruff cattura Pearly senza avere il minimo sospetto che Flimbo, l'eroe di Drewdropland , è il suo ragazzo. Ed è così che il nostro eroe parte senza perdere neanche un minuto alla ricerca della sua amata Pearly. Una volta a conoscenza del suo tentativo, Franz Dandruff ingaggia un'orda di strane creature per fermarlo. Allevati nel suo laboratorio, questi mostri bloccano qualsiasi strada all'interno della proprietà e ogni speranza di Flimbo di arrivare in tempo a salvare Pearly sarebbe persa se non fosse per l'ingordo mago Dazz Bazian. Costui accetta di aiutare Flimbo nella sua ricerca a patto di una regolare donazione di soldi che varia a seconda della scelta effettuata. In ciascuna delle sette sezioni della proprietà di Dandruff, Dazz apre un negozio ed è qui che Flimbo può comperare e scambiare soldi ed altri regali con oggetti che gli saranno utili per salvare Pearly oltre a poter prolungare il tempo a disposizione. Infatti, la forza vitale di Pearly durerà solamente il tempo impiegato dal professore per ricaricare la sua macchina malefica. Le pergamene sono gli oggetti più importanti per raggiungere l'obiettivo e se ne trovano di due tipi che si possono o acquistare da Dazz oppure essere collezionate lungo il cammino: la prima è una pergamena normale che contiene una lettera di una formula magica, la seconda, la super-pergamena, contiene una parola magica completa e, non dimenticate, solamente la parola magica per esteso permetterà a Flimbo di passare da una sezione della proprietà di Dandruff ad un'altra. Anche se Flimbo è un super-eroe, almeno agli occhi di Pearly, ha un piccolo difetto: è un po' distratto mentre trasporta gli oggetti raccolti. Infatti, nel caso in cui ne raccolga più di uno, farà cadere quello che stava trasportando precedentemente. Le pozioni magiche vengono invece custodite gelosamente anche se raccoglie altri oggetti. Ricordatevi di collezionare tutte le pergamene e se per caso trovate la super-pergamena (avviene di rado purtroppo!) non lasciatevela scappare, potrebbe essere la carta vincente cioè quella che, anche se sta per scadere il tempo a vostra disposizione, vi farà passare al livello successivo. Da System 3 sicuramente il miglior platform degli ultimi tempi!

A.L.

Non esitate a ritornare sui vostri passi



Sette livelli vi attendono



Guadagnare è indispensabile



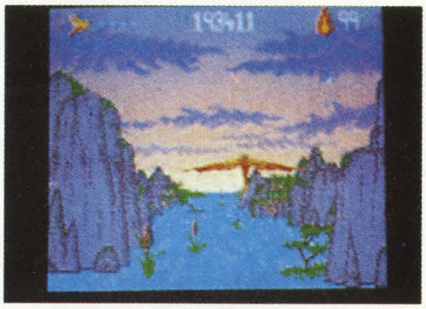
Unreal

MIGLIOR GRAFICA
AMIGA
UBI SOFT

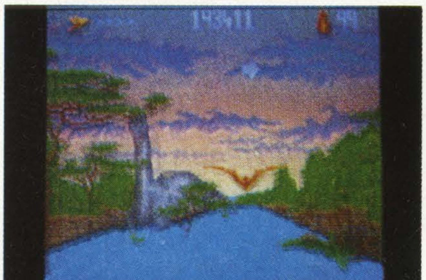
Una storia fantastica di creazione di universi serve da punto di partenza a questo gioco in 3D. Un po' gioco arcade e un po' gioco adventure di una bellezza irreale, Unreal ricorda Shadow of the Beast. Ma più sul difficile! Ciò non mancherà di attirare gli smanettoni più accaniti dei giochi di azione rapidi che vogliono esercitare i loro riflessi in un paesaggio da brivido...

Il creatore della vita sui pianeti disabitati, è in questa occasione il Dormiente! Ogni volta che esso si risveglia, deve creare la vita su un nuovo pianeta. In questo game irreale, anche la creazione della vita è un'impresa tra le più stressanti e probabilmente è per questo motivo che il Dormiente ricorre all'aiuto di Fragor a cui viene appunto affidato il compito di svegliare il maestro dopo un certo periodo di riposo e di ubbidire ai suoi ordini accollandosi il lavoro pratico. Accompagnato da due guardiani (un consiglio: state attenti all'equilibrio tra il bene e il male), Fragor si reca in missione sul pianeta Unreal per seminarvi la vita. Nel suo bagaglio, il fedele servitore del Dormiente trasporta gli elementi indispensabili per portare a termine la missione che gli è stata affidata: l'uovo portatore di vita e i quattro elementi base, l'acqua, la terra, l'aria e il fuoco. Al termine del viaggio quando il nostro eroe sta per atterrare sul pianeta, entra in collisione con una cometa!

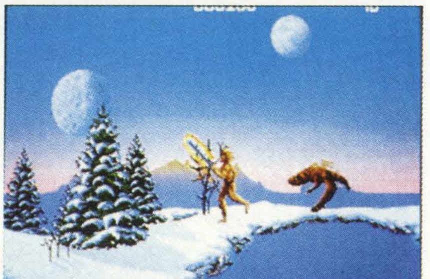
Il violento urto provoca la dispersione delle uova della vita e dei quattro elementi. Purtroppo, la casuale miscela formatasi con la combinazione errata delle sostanze, crea un ambiente del tutto particolare. Quello che doveva essere un mondo vivo ed equilibrato si trasforma in un universo caotico e pericoloso. Tutti i tentativi di Fragor per controllare la vita nascente su Unreal si rivelano vani. Nel frattempo, i due guardiani tentano di controllare le forme di vita di Unreal per disciplinare il pianeta appena scoperto. Con non poca fatica, sembra che finalmente tutto marci a dovere, ma non è così! Un uovo di vita, sfuggito al controllo dei due guardiani, cade in una piccola valle perduta formando una razza di umanoidi che non ricade sotto alcun controllo. Il tempo passa e i due guardiani diventano sempre più potenti, al punto di trasformare, a volontà, in acqua, aria, fuoco e terra. Come sempre però accade, è necessario fare i conti con l'avidità di potere, infatti uno dei due (il Tenebroso) riduce l'altro all'impotenza imponendo il suo ordine. Dal canto loro, gli umanoidi barbari proliferano nella loro valle tranquilla. Tra questi si trovano la bella Isolda e il valoroso Berzenius. Durante una passeggiata solitaria, i due incontrano un potente dragone che diviene molto presto loro buon amico. L'idillio è di breve durata, poiché un giorno uno sbirro del Tenebroso (non il bel...) scopre la vallata, rapisce Isolda e se la svigna. Conquistato dalla grande bellezza della principessa, il Tenebroso se ne innamora e decide di farne la sua donna. Come ben si sa, le cattive notizie arrivano in fretta e il dragone, saputo delle nozze imminenti, corre ad avvisare il disperato Berzenius... Ed è così che comincia la lotta attraverso i nove livelli in cui Berzenius (cioè tu!) deve sbarazzarsi di tutti i mostri che cercano di sbarragli la strada. Aiutato dal dragone, Berzenius è deciso a tutto pur di liberare Isolda dalle grinfie del Tenebroso.



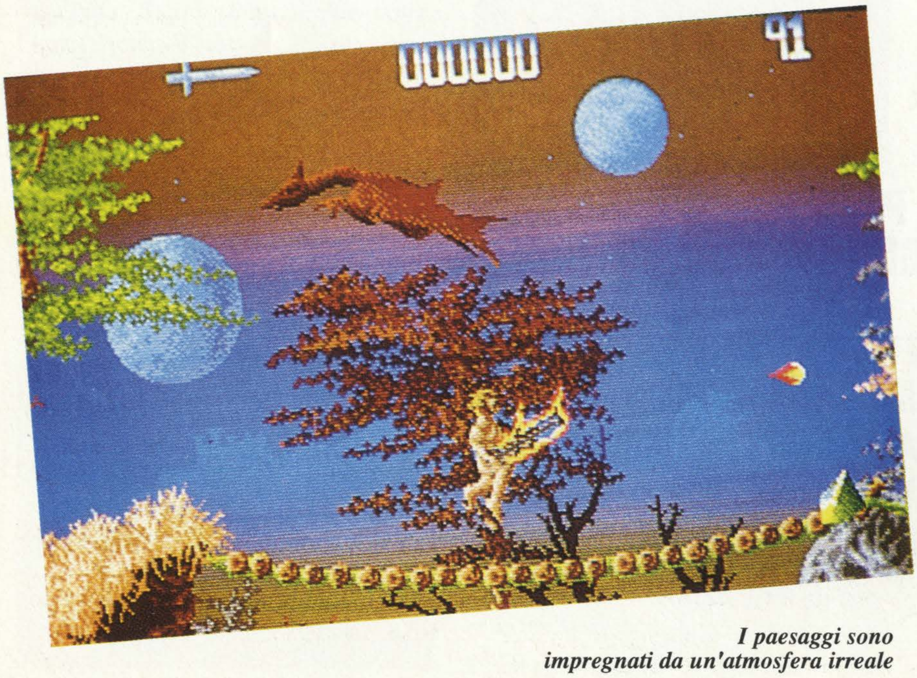
Mostri antidiluviani...



...aerei e terrestri



Un ponte di neve insicuro



I paesaggi sono impregnati da un'atmosfera irreale

Non è certo compito facile anche perché la bella Isolda, ahimè, rischia di non riconoscere il vostro viso tumefatto dai colpi e bruciacchiato dalle fiamme appiccatevi da orde di draghi decisamente astiosi. Questo, ammesso che riusciate ad arrivare fino a lei... perché ciò che caratterizza Unreal (oltre alla grafica stupefacente e ai magnifici colori...), è soprattutto la difficoltà non intesa però come difetto. La difficoltà di un gioco è a volte la miglior garanzia di longevità... impedendogli di finire prematuramente la sua vita in fondo a un cassetto... In questo campo è tutta questione di dosaggio e di equilibrio.

Diciamo che Unreal è sconsigliabile ai novellini, ma farà felici i giocatori esperti che non si lasciano impressionare dalla prematura, violenta e ripetuta scomparsa dei loro personaggi. Tanto più che è possibile salvare la partita alla fine di ciascuno degli otto livelli che vi separano dalla meta. L'esplorazione dell'universo preistorico, magico e insidioso di Unreal vi fa passare da una serie di scenari in grafica 3D a quella più immediata in 2D che si ripetono nel corso del gioco con scene, mostri e ostacoli sempre diversi. Le fasi tridimensionali funzionano tutte secondo lo stesso principio: cavalcate un drago sorvolando a grande velocità un rilievo con i più svariati ostacoli, che vi si parano davanti incessantemente. L'animazione, per il suo ritmo e l'effetto visivo prodotto, ricorda un po' quella di un gioco del tutto diverso: After Burner su console Sega! Sono richiesti tempismo e riflessi pronti per schivare a tempo gli ostacoli ed i mostri che sorgono inopinatamente e per recuperare i bonus che spuntano dal suolo: in effetti, la grafica soffre a volte di una certa confusione (è, per esempio, difficile distinguere di primo acchito, il passaggio per attraversare una barriera montuosa). Ma, con l'aiuto congiunto dell'allenamento e delle frecce di direzione che suggeriscono il cammino da prendere, si finisce sempre per superare queste difficoltà: esperienza insegna.

Le fasi 2D, sono in apparenza le più semplici, in realtà si dimostrano poi le più difficili. Vi trovate in piena fase arcade, poiché dovrete pilotare il vostro personaggio armato di spada attraverso una scena che scorre orizzontalmente su due piani, facendogli contemporaneamente superare numerosi ostacoli, distruggere mostri e recuperare bonus.

Il trattamento grafico è molto riuscito ed il gioco cela numerose astuzie che si possono scoprire solo giocandoci assiduamente: si può uccidere un mostro deviando verso di lui delle pietre che cadono, temprare la spada sulle fiamme per aumentarne la potenza, controllare degli incendi con l'aiuto di bolle d'acqua, far apparire un ponte magico per attraversare un baratro. Noi abbiamo apprezzato particolarmente l'episodio invernale, che aggiunge ai nemici del personaggio (pterodattili feroci ed aggressivi, insetti giganti che depositano sfere di fuoco, eccetera), l'effetto indesiderabile delle condizioni atmosferiche poco clementi. Bufere di neve vi faranno quindi scivolare su un terreno in pendenza e gelato, tanto che è spesso necessario opporre alla forza del vento una pressione appropriata del joystick in una determinata direzione. L'animazione del personaggio è accettabile anche se a volte incontrate qualche difficoltà per farlo saltare sopra un profondo baratro.

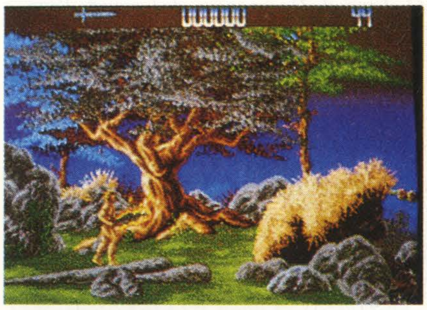
Unreal, per la qualità della realizzazione, la varietà delle illustrazioni sonore e delle scene (l'accesso al castello nell'ultima fase 3D è sontuosamente psichedelico), merita pienamente il primo posto nel plotone dei software di questa categoria; anche se, personalmente, lo vedrei in vetta anche nei top arcade.

Difficile da portare a termine ha il pregio di non stancare mai.

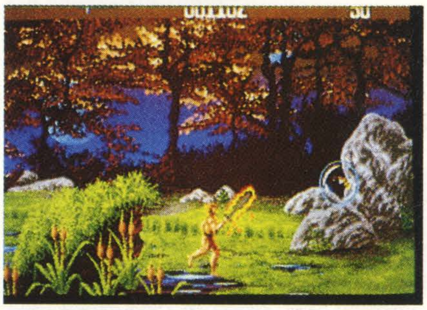
E.F.



Un volatile poco grazioso



Avanzate con prudenza



Un incontro insolito



Gli innocui specchi d'acqua non vi traggano in inganno: sono pieni di rivoltanti predatori

Golden Axe

MIGLIOR ADVENTURE/AZIONE CONSOLE
CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM
E MEGADRIVE
SEGA

Calato dalle steppe del nord, l'imponente guerriero approda ad una civiltà per lui tutta da scoprire e da sopraffare. La pelle dei suoi nemici è lacerata dalle ferite inferte dalla sua Spada della Giustizia. Non stiamo descrivendo né un romanzo né un fumetto, bensì quello che reputiamo il miglior game di adventure/azione sulle console Sega Master System e Megadrive. Il personaggio , lo avrete già capito, non poteva essere che lui: Conan il Barbaro!



Un ottimo software anche su Sega Master System specialmente per la grafica elaborata

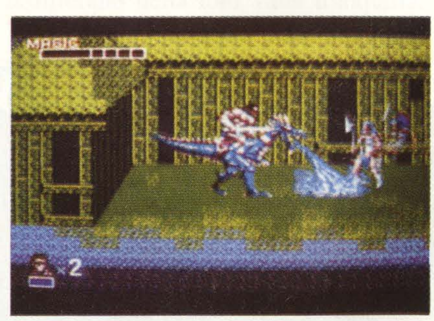
Sappiamo per certo che molti attendono con impazienza la conversione su micro di questo grande gioco di casa Sega. Ma che si sappia, la suddetta casa non ha mai programmato che per se stessa (tra l'altro molto bene)! Come il mitico Barbarian di casa Palace, questo adventure/azione trae la sua ispirazione dalle avventure del notissimo Conan. Si ritrovano tutti gli ingredienti degli eroic-fantasy, comprese la spada del barbaro e i draghi che sputano fuoco. L'azione comincia allorché il nostro eroe si scontra con l'avanguardia di un'armata in campagna.

Armati fino ai denti, i soldati lo accerchiano ed è evidente che non sono affatto animati da buone intenzioni. Assestate un buon colpo di spada ai più audaci e cercate di fare il più in fretta possibile poiché è necessaria parecchia energia per sopravvivere. Non buttatevi mai a testa bassa nella lotta ma ragionate: il tempo è la chiave del successo.

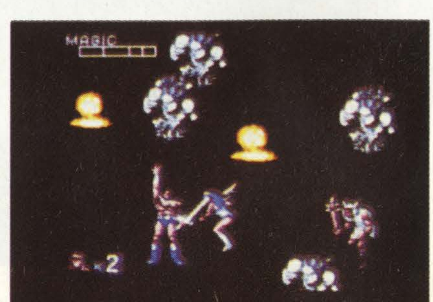
Vi sbarazzerete facilmente dei primi assalitori, ma i combattimenti si susseguono senza sosta e il peggio deve ancora venire, quindi ricordatevi che un barbaro non deve contare solo sulla sua forza. Anche le amazzoni vi attaccano a cavallo dei loro draghi e sono molto pericolose: possono spazzarvi via in un colpo solo e come se ciò non bastasse la fiammata del drago potrebbe arrostirvi in un baleno.

Per dirla in breve: Golden Axe è sicuramente il programma più barbaro del momento! *A.L.*

A cavallo del dragone, presto!



Usate la magia contro i vostri nemici





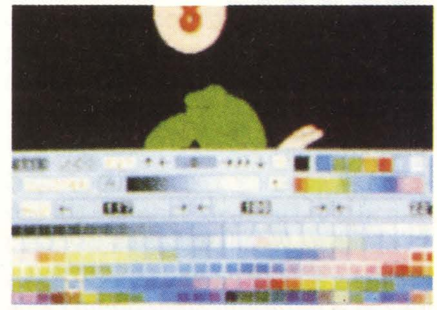
La versione su Megadrive, presenta effetti grafici eccezionali

Animator

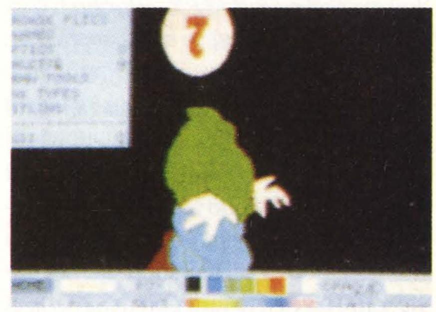
MIGLIOR UTILITY GRAFICA
PC E COMPATIBILI
(minima configurazione VGA)
AUTODESK

Abbastanza sorprendentemente questo splendido programma di animazione grafica conferma che un AT equipaggiato da una scheda grafica VGA a buon mercato è un concorrente temibile per computer notoriamente affermati per questo specifico campo come Amiga ed Atari ST!

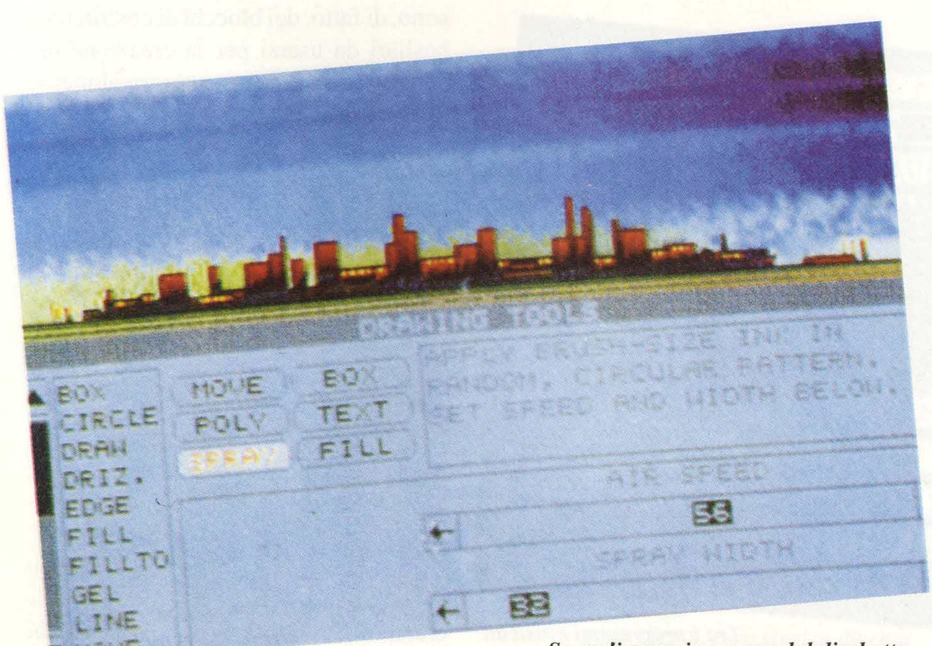
Non guardatemi così, non sto vaneggiando! E' proprio tutto vero! Se siete equipaggiati di un PC 286 o 386, questo programma di animazione grafica ha davvero tutte le carte in regola per interessarvi e affascinarvi perché è il migliore. E' abbastanza insolito, forse, visto che parliamo del PC, ma scoprirete di avere tra le mani un vero gioiellino che appagherà non solo i più esigenti, ma anche i neofiti che potranno godere appieno delle possibilità offerte dal soft! Animator propone schermi di lavoro di una scorrevolezza e chiarezza a dir poco perfette. Per cominciare, avrete a disposizione un completo modulo da disegno fornito di tutte le classiche opzioni che vi consentiranno di tracciare e riempire gli spazi con estrema semplicità.
Anche per quanto riguarda il trattamento dei colori è sicuramente avvantaggiato, oltre che dalla indiscutibile qualità del modo VGA, dalla disponibilità di una grande varietà di gradazioni di colore molto facili da maneggiare. Tutto ciò consente all'utente, una volta disegnate le immagini, di realizzare rapidamente un'animazione sfruttando il principio classico dei contorni animati. Questo per chi di voi preferisce il "fai da te", mentre per coloro che avessero delle difficoltà in tal senso, Animator propone, ovviamente, un gran numero di animazioni preprogrammate.
Ma non è tutto qui: anche per quanto riguarda gli sfondi oppure il disegno degli sprite è, anche in questo caso, possibile attingere a creazioni già preimpostate di quasi tutti i programmi di disegno disponibili attualmente su PC, ampliando enormemente possibili variazioni alle vostre personali creazioni. Come già accennato precedentemente, potete agire con notevole facilità grazie alla manipolazione con il mouse o con la tavola tracciante, perciò possiamo senza dubbio affermare che questo soft è per quanto possibile completo: non vi è opzione che sia stata tralasciata nei menu a icone o scorrevoli. Con tante buone qualità credo che, come è successo a me, venga anche ai nostri lettori, un irresistibile richiamo verso questa macchina finora notoriamente considerata la classica da ufficio e abbastanza sovente sottovalutata per altri utilizzi. Inoltre, il prezzo di questo soft rimane molto allettante. Che forse scoraggerà tanti utenti sarà invece l'investimento necessario per l'acquisto della configurazione PC richiesta e questo fattore rischia, perciò, di limitare l'uso di questa piccola meraviglia ai soli professionisti dell'animazione, mentre i neofiti saranno scoraggiati (se già non lo possiedono) dal prezzo elevato richesto per l'acquisto.
Se possedete l'adeguata interfaccia, Animator, vi permette, infine, di trasformare le vostre animazioni micro in veri e propri film video. Ma anche in questo caso, l'amatore, si scontrerà sicuramente con il prezzo di vendita dell'equipaggiamento necessario per poter effettuare tale operazione.
Resta comunque un'utility indispensabile per i possessori di PC con una conformazione adeguata che siano appassionati del genere. Animator è un prodotto completo ed efficiente che su computer come Amiga o ST, avrebbe fatto furore tra i lettori appassionati di programmi creativi.
Per i possessori di PC è il massimo raggiungibile, peccato solo che non sia alla portata di tutti. *C.T.*



La tavolozza grafica, con la scheda grafica VGA



I piani si succedono prima dell'animazione finale



Su un'immagine presa dal dischetto programma si ritrovano efficienti opzioni di disegno

TFMX

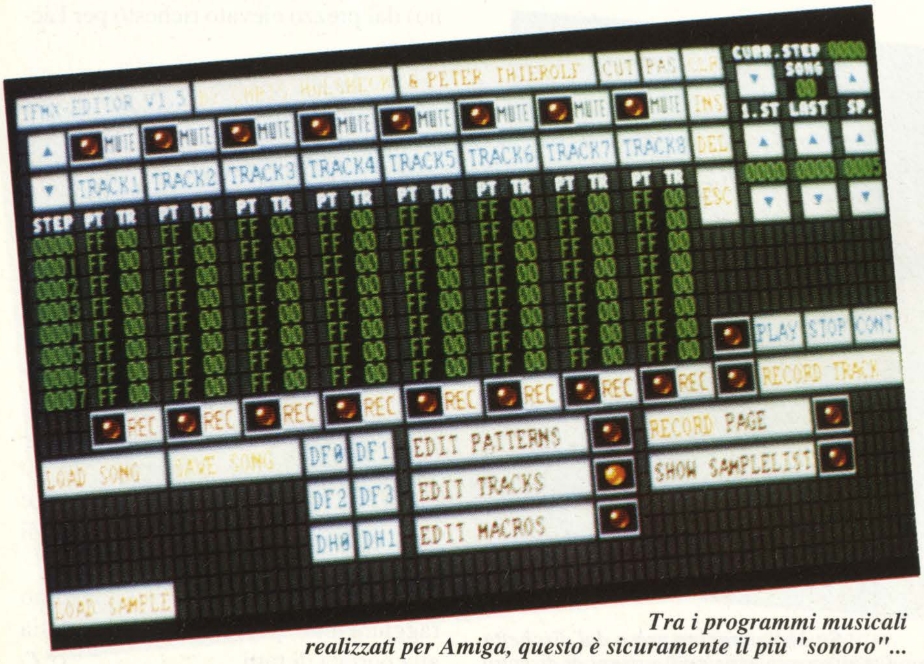
MIGLIOR UTILITY MUSICALE
AMIGA
DEMONWARE

I pacchetti musicali per Amiga sono sorprendentemente rari; tra questi, i più usati sono Sonic e Soundtracker. Ora, atteso da tutti, è giunto, proposto da una software house tedesca, TMFX che ha colpito nel segno!

Le utility musicali sono relativamente giovani, ma nonostante ciò , si sono rapidamente affermate (non è un mistero per nessuno che in Italia, oltre ad essere tutti potenziali CT, ci sentiamo un po' tutti potenziali musicisti). Con le possibilità offerte dai computer attuali, la possibilità di creare musica personalizzata è diventata realtà! TFMX è un pacchetto per la produzione musicale professionale; ed è "il" pacchetto musicale per Amiga. Il manuale rivela che TFMX sta per The Final Music system eXtended, che proclama audace! Ma lo è veramente? Con l'upgrade che verrà rilasciato fra breve, che renderà il sistema pienamente compatibile con lo standard MIDI, probabilmente lo diventerà ancora di più. Per i possibili acquirenti con una preparazione musicale di base, dovrei dire che TFMX deve alla notazione musicale tradizionale, quanto una biro a una stampante laser; il concetto può essere difficile da afferrare, dopo aver detto così, ma voglio sottolineare che non è necessario essere un programmatore per usare TFMX, sebbene esso permetta di scendere alla profondità desiderata nella programmazione del sistema audio di Amiga. I diversi valori e parametri vanno introdotti in TFMX in esadecimale (hex): si tratta di un sistema di numerazione in base 16, molto familiare ai programmatori; per gli altri, niente panico basta avere una preparazione musicale di base, c'è nel manuale una sezione che lo spiega molto chiaramente e una tavola di conversione. La prima impressione ricevuta dalla lettura del manuale e i primi esitanti tentativi per trarne qualcosa che potesse passare per musica, mi hanno convinto che TFMX è adatto anche all'utente casuale: è necessario avere almeno il senso del tempo e sapere qualcosa sul ritmo e la composizione per produrre delle musiche di qualità pari a quelle che si trovano sui moderni giochi per computer. Sui dischetti acclusi ci sono alcuni esempi eccellenti. Di fatto, come accade con tutto il software di qualità, è necessario un alto grado di concentrazione per trarne dei risultati soddisfacenti. Il software funziona con tutti gli Amiga a partire da 512K in su; sono disponibili quattro differenti versioni dell'editor, a seconda della macchina e della memoria disponibile, che permettono diverse quantità di campioni e di dati musicali a seconda della macchina. Se la memoria non bastasse, si possono eliminare i colori dello schermo che fanno da contorno ai campioni e ai dati musicali aggiuntivi. Il pacchetto è composto da tre dischi senza protezione, ma il programma non funziona senza l'accluso "dongle", inserito nella porta joystick.

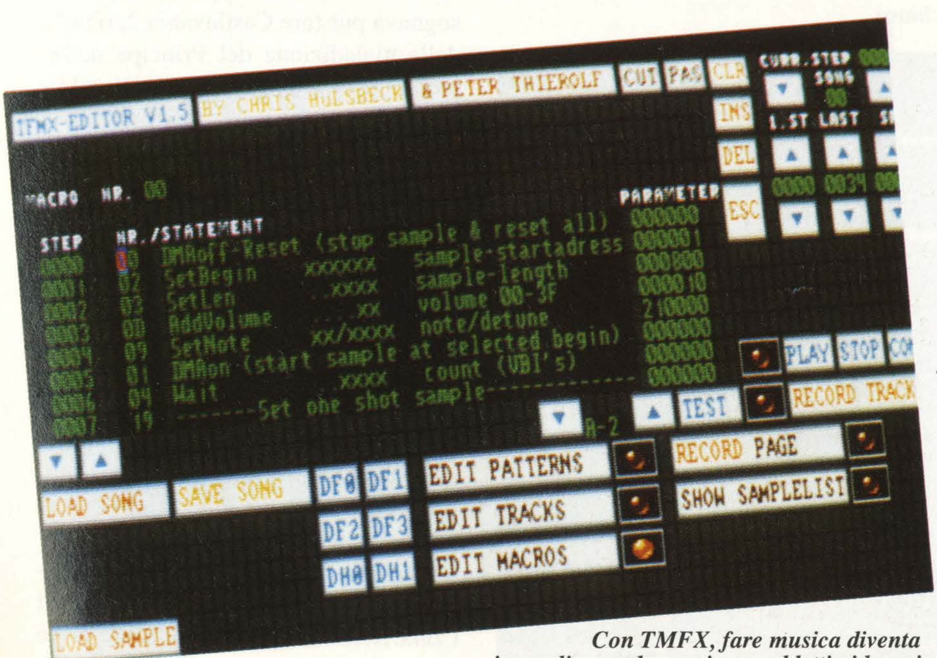
Il programma, al boot, esordisce con la musica di apertura, ma una delle opzioni di configurazione consente di eliminarla dai reboot futuri. Dopo il titolo si presenta sullo schermo il Track editor, che è uno dei tre editor indipendenti uno dall'altro: il Track editor, il Pattern editor e il Macro editor; ci sono naturalmente altri schermi che citerò più avanti. Come con tutti i programmi di questo tipo, il suono di base è derivato da un campione digitalizzato, così la prima cosa da fare è caricare un campione, presente sui due dischi allegati. TFMX supporta tre differenti formati per i campioni, IFF, Future Sound e Data, l'ultimo è compatibile con il già affermato SoundTracker e i suoi cloni. Una volta caricato, il campione sarà automaticamente aggiunto alla lista e, selezionando il pulsante di creazione macro, sarà convertito in un formato che viene riconosciuto dal Macro editor. Le macro sono, di fatto, dei blocchi di costruzione basilari da usarsi per la creazione dei suoni (tutto ciò può sembrare alquanto complicato, ma può essere effettuato semplicemente con qualche colpo di mouse). I campioni possono essere usati così come sono, ma con l'intervento di qualcuno dei 19 comandi disponibili, si può creare qualsiasi tipo di suono nuovo a partire dal medesimo campione, alterandone semplicemente la lunghezza, la posizione d'inizio/fine o persino rovesciandolo; si può anche aggiungere al suono un certo numero di effetti: per esempio, vibrato, portamento, loop, cosa che aumenta grandemente la versatilità del programma.

Mentre sono in corso queste operazioni è possibile controllare il suono che si sta creando selezionando il pulsante apposito, che manderà in esecuzione la ma-



Tra i programmi musicali realizzati per Amiga, questo è sicuramente il più "sonoro"...

cro attiva in quel momento.
Quando si è soddisfatti della macro, ci si sposta sul Pattern editor, un editor molto simile al precedente, dove si stabiliscono gli intervalli e la durata delle note, assieme ad altri parametri come il volume, il canale e il "detune". Amiga ha quattro canali disponibili (due a sinistra e due a destra), così suonando una nota in successione su ciascun canale, si ha l'impressione che il suono viaggi attraverso l'immagine stereo. Il controllo di "detune" modifica leggermente il tono di un campione per farlo apparire più autentico (realistico) o corregge la nota di un campione di secondaria importanza, modificandone l'altezza. Come con le macro, i pattern hanno anche un proprio set di comandi per modificare ulteriormente le note a cui si applicano.
Una volta creati tutti i pattern, leggi campioni, che costituiscono il capolavoro da realizzare, si passa al Track editor e finalmente si comincia a impostare una traccia. Il track editor contiene otto tracce, divise in elementi che si numerano da $0000 a $01FF, ogni traccia possiede un numero di pattern e un numero di trasposizione che consente di alzare o abbassare il valore di una nota in un pattern, senza dover rieditare l'intero pattern; per esempio, se si ha un pattern per arpeggio di chitarra, si possono cambiare le corde cui si applica, alterando semplicemente il valore di trasposizione. In alto a destra sullo schermo viene mostrata la musica corrente, il numero dell'elemento e il tempo: si possono modificare i loro valori, selezionando i pulsanti posti sopra e sotto. Quasi tutti i comandi hanno equivalenti da tastiera, così il passaggio fra editor è rapido ed elegante. Praticamente, una volta imparati i comandi da tastiera, il mouse verrà usato sempre di meno.
Tutti gli editor hanno una funzione di taglia e incolla che velocizza considerevolmente il processo di editing.
Ho parlato fino ad ora di un solo modo per inserire dati nell'editor; ce n'è un altro, molto più veloce: la funzione di registrazione. Alla fine di ogni traccia è visualizzato un pulsante di registrazione, con tanto di LED: settandolo su ON si entra nella "Record Page"; questo schermo contienei valori di controllo per la velocità del metronomo e per quella di registrazione, il "Precount", la lunghezza del "Pattern" e di "Beat". Una volta impostati tutti questi parametri, inizia la registrazione vera e propria che viene effettuata usando la tastiera di Amiga come fosse la tastiera di uno strumento musicale. I tasti superiori corrispondono all'ottava C2-G3, quelli inferiori all'ottava C1-F2. La registrazione può essere inserita in un buffer e poi trasferita in una traccia quando la registrazione è finita. Esiste anche un modo di esecuzione con test che mette a disposizione un intervallo di tempo destinato alle prove prima di registrare la musica sulla traccia prescelta. Eseguito il lavoro e salvato per i posteri, si può usare il programma di esecuzione autonomo fornito dai programmatori: può essere richiamato da qualsiasi linguaggio applicativo, compreso il buon vecchio CLI. Tutta la documentazione e gli esempi necessari sono forniti insieme al programma.
La sola sezione che non ho ancora menzionato è la pagina di Help che contiene tutte le informazioni circa la memoria usata, lo stato corrente del sistema, l'esecuzione o meno di un brano, la presenza o meno del metronomo e l'attivazione o meno della scansione veloce delle directory. Complessivamente il software appare molto ben costruito e piacevole esteticamente. Pur avendolo usato ininterrottamente per due settimane, non ho avuto alcuna visita dell'illustre Guru o di qualsiasi altro problema che un rapido tuffo nel manuale non sia stato in grado di risolvere. A proposito del manuale, non si potrebbe desiderare nulla di più esauriente, contiene persino una Introduzione all'armonia che comprende Scale, Accordi, Notazione tradizionale, Riffs, Ritmo, Progressioni dei bassi e La struttura della canzone, ma penso che il programma avrebbe potuto affascinare un pubblico più vasto se fosse stata inclusa una sezione di esempi più vasta, ma sono solo illazioni...
Mi sono sorpreso mentre leggevo delle sezioni due o tre volte per capire completamente che cosa volesse dire l'autore, dove forse un esempio sarebbe stato molto più chiaro per i non addetti ai lavori, ma ragionandoci su un attimo si viene a capo di tutto. Pertanto, se qualcuno sfogliasse il manuale, potrebbe spaventarsi a causa della sua natura profondamente tecnica, ma è solo apparenza. D'altra parte, programmi come Dr. T e persino Music X sono molto completi, ma poco user friendly: anche con una grande quantità di esperienza e di perseveranza, ci vuole molto tempo per costruire il più piccolo tono, laddove TFMX è l'esatto contrario. Essendo nato in Germania, deve essere paragonato a Soundtracker per quanto riguarda l'aspetto e il modo in cui funziona, ma offre molto di più. Per lo scrittore di brani musicali è indispensabile e, come già detto, se il manuale fosse realizzato in maniera più user friendly, sono sicuro che diverrebbe il DPaint del mondo della musica per i giochi.



Con TMFX, fare musica diventa assai semplice anche per i non addetti ai lavori

By Derek Dela Fuente. British Correspondent

TOP GAME HOT 20

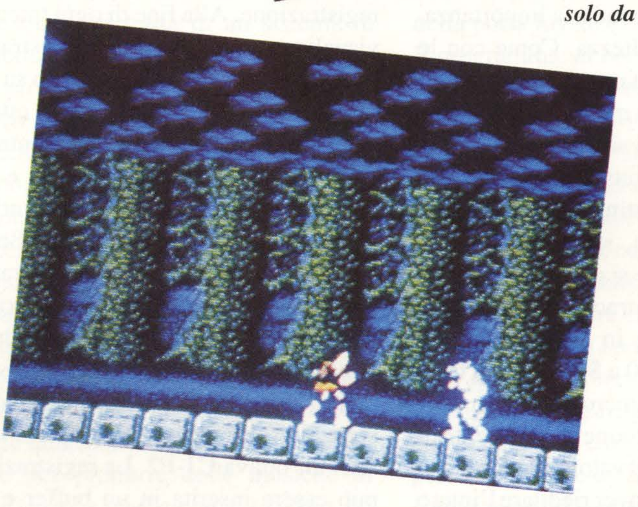
Simon's Quest (Castlevania 2)

MIGLIOR AZIONE SU CONSOLE
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO

Gli appassionati del genere horror troveranno in questo game piena soddisfazione! Anche se ridotto a brandelli, il conte Dracula è ancora tra noi...



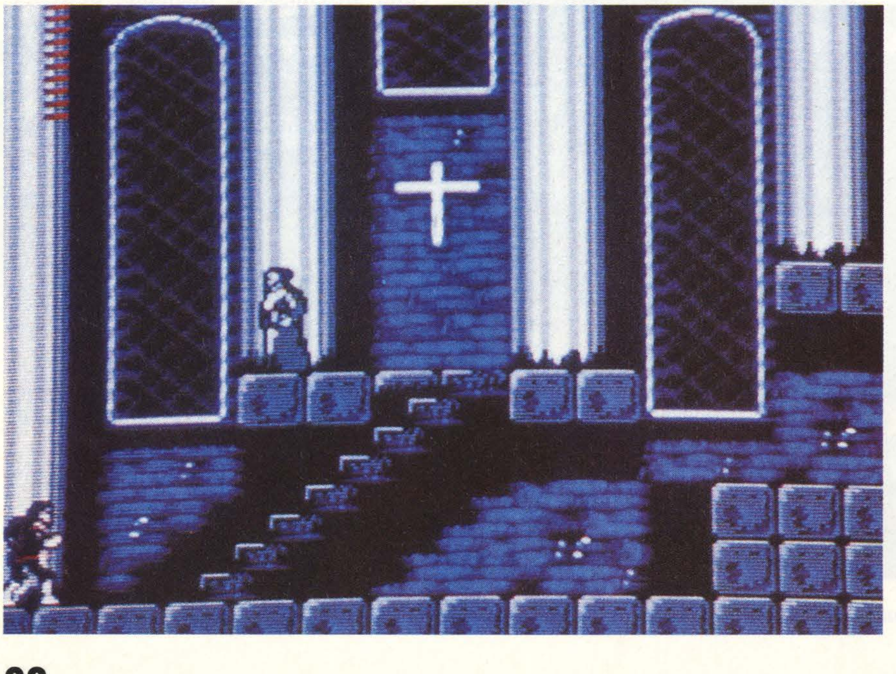
Attraverso i vicoli lasciatevi guidare solo da chi vi ispira fiducia



Nella foresta si possono fare sgraditi incontri

Ormai siamo abituati a vedere su NES dei game che sono piccoli gioielli, ma per degli insaziabili come voi ho una sola cosa da aggiungere per quanto riguarda questo software: è un capolavoro. Gli appassionati di azione e delle gesta del noto cavaliere Simon, non potevano incappare in un programma migliore. Pur riconoscendo il successo indiscusso della serie Super Mario, già più volte premiata, non possiamo fare a meno di segnalare e di portare sugli scudi anche questo bel software. Non è difficile capire che ci troviamo nel cuore della Transilvania e per la precisione nei pressi di Castlevania, sinistra dimora dove il Conte Dracula era signore incontrastato della notte. Chi conosce il primo episodio, ricorderà che il game terminava con la totale distruzione del castello e la conseguente morte del più famoso salassatore di tutti i tempi... ma non pensate che sia finita qui, all'inizio di questa seconda parte, disponete solo di una frusta di cuoio che dovrete barattare con una frusta dentata nella Città di Jova, se volete sopravvivere. Nelle vesti di Simon Belmon, responsabile della morte di Dracula, vi ritrovate vittima, a scoppio ritardato (bisognava pur fare Castlevania 2, o no?), della maledizione del Principe dell'emoglobina. A poco a poco l'orribile veleno vi pervade e inizia la satanica trasformazione. Una sola possilità per ritornare voi stessi: ritrovare i cinque pezzi mancanti del vampiro. Come sempre accade su questa console resterete stupefatti dalle creauture della notte: impossibile riassumere in poche righe gli innumerevoli livelli, ma sappiate che è difficile, una volta cominciata una partita, smettere di giocare. Tra scheletri bellicosi, pipistrelli, ragni guerrieri, zombi affamati e altri campioni di bruttezza e pericolosità, non vi rimane neanche il tempo di tirare fiato. In una sfida contro voi stessi, non dimenticate mai questa frase: "Sono il Conte Dracula e il vostro sangue è il mio piacere". *C.T.*

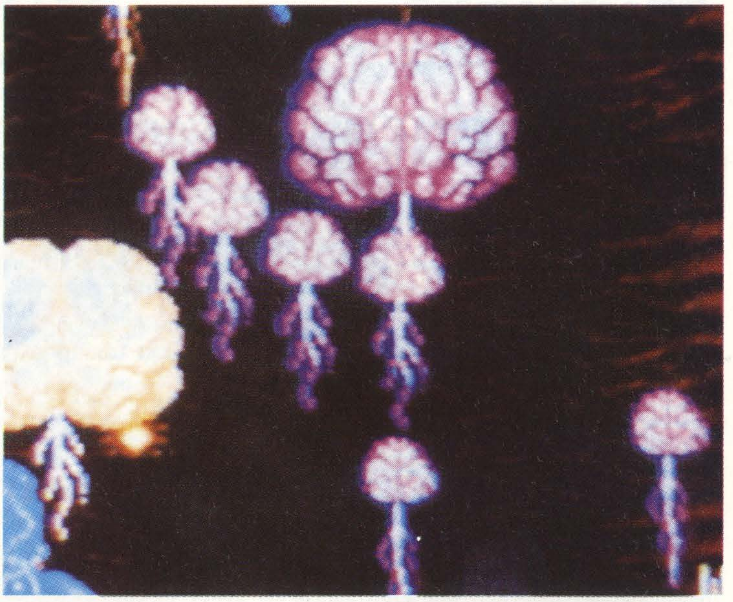
State attenti a come vi avvicinate, è molto rischioso...



Gunhed

MIGLIOR SHOOT'EM-UP SU CONSOLE
PC ENGINE
NEC

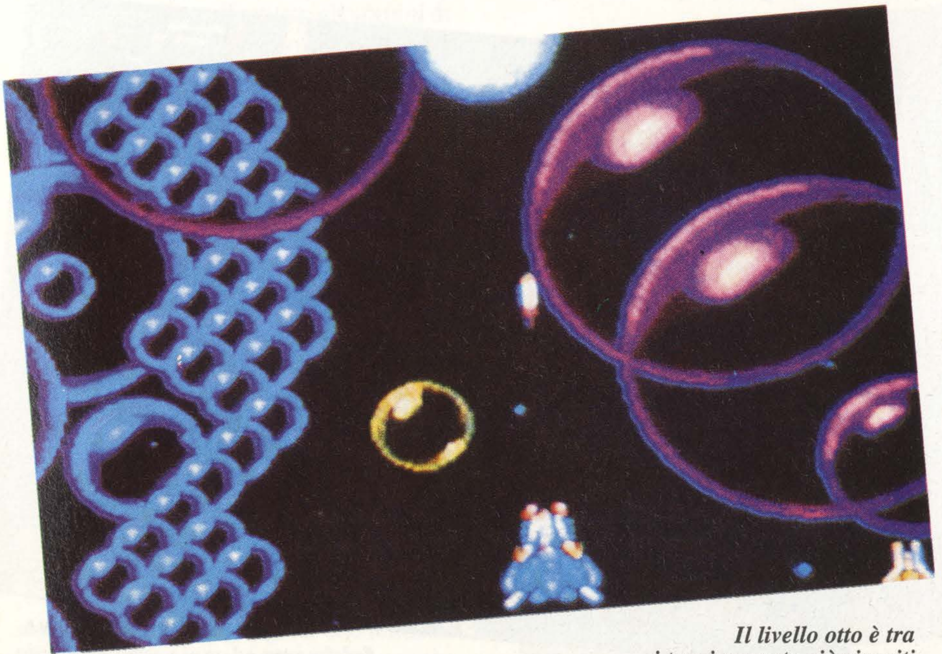
Di sicuro non mi sbaglio nell'affermare di aver davanti agli occhi un qualcosa di mai visto! Un vero shoot'em-up mozzafiato!



Protagonisti e sfondi da favola...

Sitratta di un game già adattato su altre macchine, ma che su PC Engine della NEC raggiunge la perfezione!

Vi ricordate di R-Type, Galaga 88 e Xenon 2? Bene, Gunhed lo preferisco al punto da considerarlo lo shoot'em-up del secolo. Solitamente il più grave difetto di questo genere è la mancanza di originalità, ma non in Gunhed: lo scenario è dei più originali e dettagliati che si siano mai visti ed è affollatissimo, il difficile appunto, è distruggere tutto ciò che si trova presente sullo schermo... Con queste premesse già immagino i vostri commenti: se è così difficile come si può definire questo game il miglior shoot'em-up? Non è forse vero che una difficoltà eccessiva non offre molto divertimento? Rassicuratevi, siete ben equipaggiati: nella vostra lenta e difficile progressione attraverso i nove diversi livelli e, come se non bastasse, potrete raccattare un buon numero di armi il cui potere distruttivo farebbe impallidireun centroafricano... Se ciò non fosse ancora sufficiente, ricorrete alle pastiglie che vi consentiranno di aumentare ancora di più il rendimento del vostro arsenale... e' quindi con una grande tranquillità (o incoscienza? Un personaggio di cui ora non ricordo il nome definiva il coraggio pura e semplice incoscienza...) che a bordo del vostro ship vi addentrate nel cuore della battaglia. A questo punto è l'estasi! La manovrabilità della navicella e la sua velocità di movimento, mettono in secondo piano quelle già sofisticate di Space-Opera. La grafica è splendida e l'animazione vi lascerà a bocca aperta! Tra le vostre armi e quelle dei pistoleros degenerati (talvolta tanto grosse da intimorire)che vi sparano addosso, non vi accorgerete neppure di quello che vi circonda, l'unica realtà tangibile sarà: chi si ferma è perduto... Niente camomille, caso mai preparete vicino al monitor una bella tazza di buon caffè ristretto. I livelli che si susseguono con difficoltà crescente sono ben realizzati e interessanti. In particolare vi citiamo l'ottavo livello che, da solo, rappresenta una meraviglia tecnica: penetrate in un universo popolato da miriadi di sferoidi voluminosi di varie taglie che, nel momento in cui vengono colpite, esplodono dando la curiosa sensazione che siano delle innocue bolle di sapone. Abbastanza curioso non trovate anche voi? Per non parlare poi della digitalizzazione che è tangibile in ogni fase di gioco e, in aggiunta, appaiono anche delle frasi che, scoprirete, sono utili le une più delle altre. Gli effetti sonori si rivelano decisamente all'altezza della situazione e vanno di pari passo con l'animazione, insomma, il tutto è degno di un game di avanguardia. Molto vuol dire la qualità della console per il quale è stato studiato, console reperibile già oggi, anche se non ufficialmente, in Italia. Se dopo tutto questo, ancora non sono riuscito a convincervi che Gunhed è il miglior shoot'em-up su console credo che cambierò mestiere! *M.B.*



Il livello otto è tra i tecnicamente più riusciti

TOP GAME HOT 20

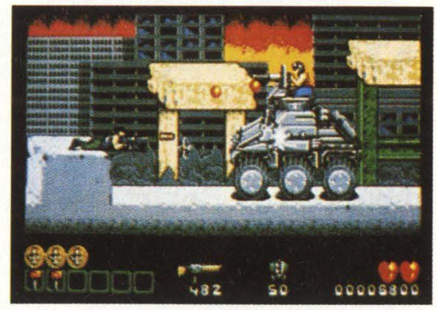
Midnight Resistance

MIGLIOR SHOOT'EM-UP
AMIGA - ST - C64
OCEAN - DATA EAST

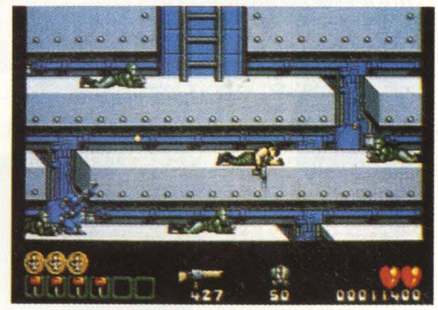
Come ogni shoot'em-up che si rispetti, Midnight Resistance vi spinge all'assalto delle armate del sanguinario tiranno. Ma poco importa quale sia il motivo che anima la vostra lotta, importante, è, ben inteso, massacrare i numerosi nemici che vi si parano davanti sfruttando la velocità dei vostri spostamenti e la potenza delle armi in dotazione. Ed in questo, non avrete che soddisfazioni!

Questo shoot'em-up della Data East non è passato inosservato nella sale gioco l'anno scorso. Malgradoil genere sia alquanto sfruttato, questo game acchiappa al primo approccio... Ora tocca a te impugnare il joystick e lanciarti nella mischia, in uno scenario classico, affrontando le armate del tiranno che tiene prigioniera la vostra famiglia. L'azione, mozzafiato, comincia non appena giungi nelle vicinanze del campo nemico: salta senza indugio sulla capotte della jeep e sbarazzati dei primi soldati con qualche raffica di mitragiatrice. A questo punto è una vera corsa ad ostacoli quella che ti attende... Devi liberarti di numerosi sbarramenti e stare attento ai tiratori imboscati nei punti strategici con le loro mitragliatrici pronte a spazzarti via. Ma non basta: ti ritroverai frequentemente di fronte un tank, senza parlare delle numerose e terribili mine che sono disseminate nel complesso nemico. Non farti prendere dal panico quando scopri di essere a corto di munizioni, perché alla fine di ogni settore puoi equipaggiarti di armi e munizioni in una armeria ben rifornita. Puoi scegliere tra diversi fucili, ma anche tra differenti armi di appoggio che ti saranno utili quando l'azione diventerà troppo pericolosa e ingarbugliata: premi la barra spaziatrice e ti conquisterai un attimo di respiro. Con queste armi, un modo di controllo originale ti consente di sparare in tutte le direzioni facendo dei bei vuoti nelle file delle truppe dittatoriali. Allo stesso modo, premendo il fire, è sufficiente imprimere una direzione al joystick perché il tuo fucile spari nello stesso senso. Una gestione di questo genere è molto più semplice ed efficace e funziona perfettamente sia che tu assuma una posizione accucciata o che ti trovi in piedi. Ciò è piuttosto sconcertante quando cominci il gioco, ma ci farai rapidamente la mano... Le armi dorsali hanno generalmente l'effetto di proiettare delle cariche esplosive in tutte le direzioni. Un consiglio da non sottovalutare: quando devi affrontare i combattimenti più duri, usa le tue armi simultaneamente, ciò ti dona una considerevole potenza in più e un potenziale di sparo in grado di avere ragione delle macchine da guerra più potenti.

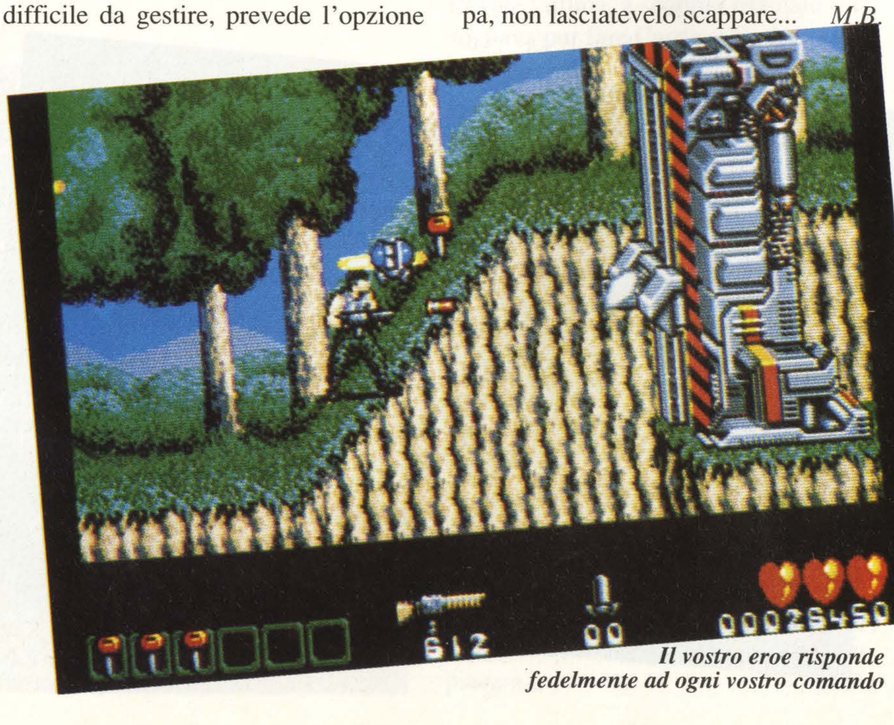
Ocean ha realizzato una conversione fedele del gioco arcade. Grafica e animazione sono particolarmente impressionanti e la realizzazione è corretta. Che conquisterà sarà la giocabilita: eccellente! Una volta che cominci a conoscere il percorso progredisci bene nel gioco (sempre che i tuoi riflessi siano adeguati...) e ti ritrovi a digrignare i denti per la tensione; la voglia di vedere il livello successivo ti costringe a mettercela tutta. La versione Amiga, al contrario di quella per ST un po' più difficile da gestire, prevede l'opzione due giocatori e regala appassionati sfide con gli amici in azioni molto varie e altrettanto pericolose. I diversi passaggi e i salti che devi compiere su esplosivi tapis roulant e sulle piattaforme idrauliche, richedono da parte tua molto impegno se vuoi liberare la tua famiglia dalle grinfie dello spietato tiranno. Non ti è concesso neanche un istante di tregua poiché continuamente si crea una nuova situazione che rende questo soft particolarmente interessante... insomma non c'e tempo per annoiarsi! Non resta altro da dire se non: appassionati di shoot'em-up, questo è un game che acchiappa, non lasciatevelo scappare... *M.B.*



E' un osso duro, colpitelo ripetutamente



Non lasciateli avvicinare troppo...

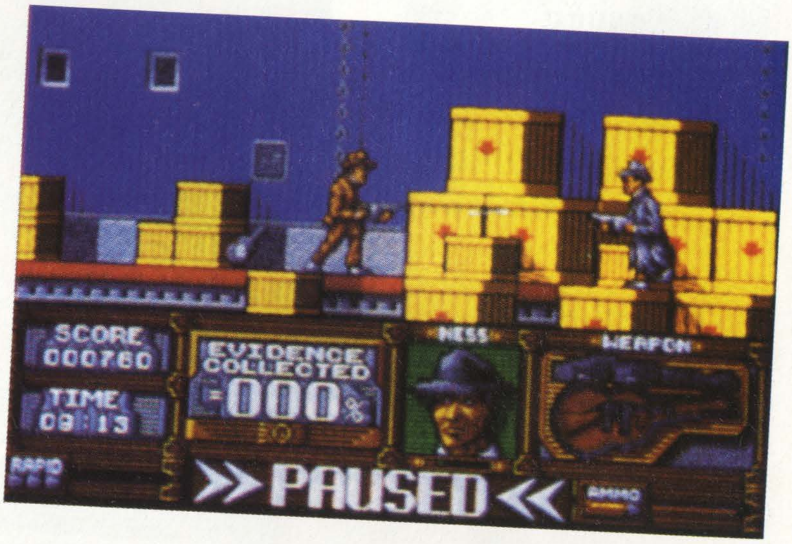


Il vostro eroe risponde fedelmente ad ogni vostro comando

The Untouchables

MIGLIOR AZIONE
AMIGA - ST - C64 - PC
OCEAN

Non si può davvero dire che questo non sia il miglior gioco d'azionet! Appena terminato il caricamento, vi ritrovate tra raffiche di mitra e whisky a gogo. Al Capone ve l'ha giurata, ma non sa di dover affrontare un vero duro....



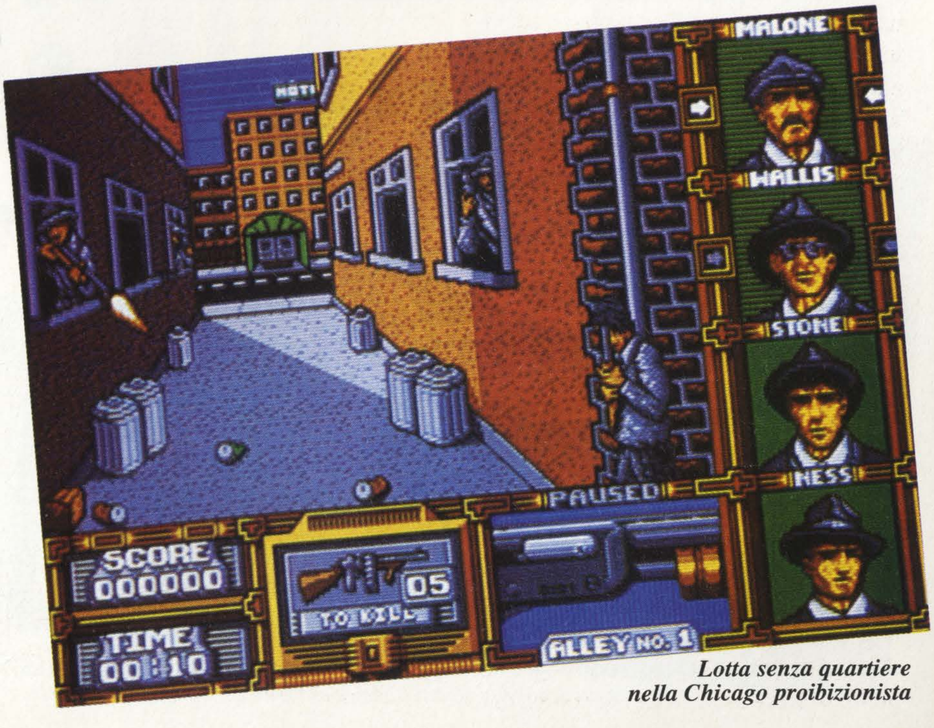
Ness a caccia di gangster tra le casse stipate in un magazzino.

Ormai è certo, i film di successo ispirano positivamente la Ocean, la quale riesce a convertirli in altrettanti game di successo. E' accaduto con Robocop e Batman, accadrà anche per The Untouchables (Gli Intoccabili), che giunge ad oltre un anno dall'uscita del film. Anche questo, come i precedenti, è fedele allo spirito del film, di cui riprende le grandi scene. Eliot Ness ed i suoi intoccabili sono ingaggiati in una lotta mortale contro gli uomini di Al Capone. Il primo livello è un gioco di piattaforme a scrolling multidirezionale, nel quale dovete scoprire delle prove che incastrino il padrino di Chicago, cosa non proprio facile. Armati di mitraglietta, affrontate gli uomini di Capone in un deposito, che dovete esplorare saltando su delle casse. Bisogna reperire il corpo del reato, evitando i tiri dei gangster che vogliono impedirvelo. I due livelli seguenti sono degli shoot'em-up nei quali voi spostate un cursore col joystick. In una serie di vicoli, dovete abbattere i gangster che stanno in agguato dietro le finestre delle case, facendo attenzione alle auto che vi lanciano candelotti di dinamite. Tirate due colpi di fucile, poi riparatevi dietro un muro al fine di ricaricare. Questa scena è tra quelle rappresentate con maggior realismo cinematografico.

Il livello seguente riprende la più celebre scena del film, quella che si svolge nella stazione. Scendete le immense scale abbattendo i gangster che tentano di sbarrarvi la strada e dovete proteggere il bambino che si trova nella sua carrozzina nel bel mezzo della sparatoria. Questa volta, la scena è vista da sopra e molto ben disegnata. In seguito, avete dieci secondi per abbattere l'ultimo gangster. Il sesto livello riprende l'ultima, suggestiva, scena del film che vi coinvolge in una folle corsa sui tetti. Ocean vi offre una volta di più una realizzazione di qualità. La grafica come l'animazione sono ben riuscite e la giocabilità è eccellente. Il grande pregio di The Untouchables, oltre all'azione incessante, sono le diverse scene, molto ben congeniate che ravvivano l'interesse del gioco. Anche in questo, come nella maggior parte dei programmi della Ocean, il livello di difficoltà è abbastanza elevato, ma è sempre possibile progredire passo dopo passo se ci si mette un briciolo d'impegno.

Uno shoot'em-up molto avvincente e pieno di azione!

A.C.



Lotta senza quartiere nella Chicago proibizionista

TOP GAME
HOT 20

Pipe Mania

MIGLIOR ORIGINALITA'
AMIGA - ST - PC - C64 - SPECTRUM - CPC
PSYGNOSIS

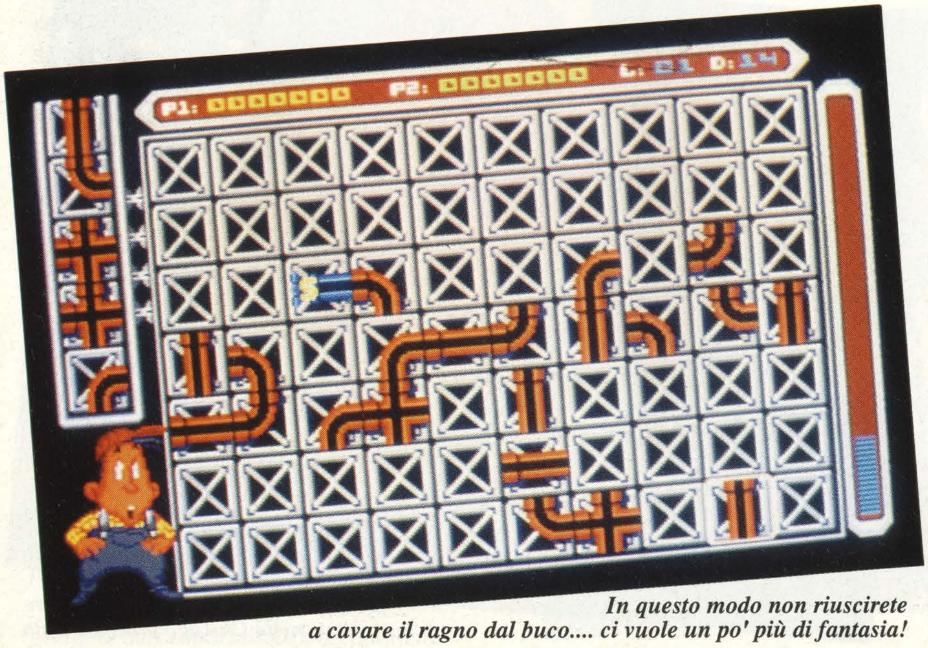
A questo game la palma dell'originalità: vi trasforma in idraulico (è il vostro giorno fortunato con le parcelle che sparano...)! Infatti, Pipemania inizia su di una griglia vuota con l'obiettivo di raggiungere il più alto livello possibile costruendo una linea continua di tubi!



Nella schermata di avvio si riesce a cogliere in pieno lo spirito del gioco...

Durante lo svolgimento del game vengono messi a disposizione, in un dosatore posto alla sinistra della griglia, degli spezzoni di tubo da posizionare dove si desideri anche in caselle non collegate ad altre sezioni. Dovrete imparare a piazzare le sezioni contenenti frammenti di tubo o giunture, in un modello che anticipa il percorso che poi dovrà fare il liquido quando inizierà a sgorgare: non dovranno, per l'occasione, esserci falle o meglio tubi aperti, in quanto si avrebbe il prematuro termine del gioco. Colpendo qualsiasi sezione di tubo piazzata in precedenza e ritenuta mal posizionata, apparirà al posto di essa quella nuova prescelta: questa operazione farà ritardare e penalizzerà il concorrente di 50 punti. Non appena si aprirà il bocchettone e il liquido inizierà a fluire, il tubo sarà invaso dal liquido e le sezioni interessate non potranno essere più sostituite. Quanto dovete realizzare, sarà quindi un labirinto di tubi a circuito chiuso nel minor tempo possibile prima che il liquido, che prende a scorrere dopo poco l'inizio della gara, possa fuoriuscire ponendo termine alla gara stessa. Il livello successivo lo si raggiunge solo dopo che il liquido avrà attraversato un certo numero di sezioni percorrendo un tragitto sufficientemente lungo. Pipe Mania ha tre possibilità di gioco: semplice ad un giocatore, esperto ad un giocatore e competitivo a due giocatori. Un quarto modo training, permette di fare allenamento in uno qualsiasi delle suddette categorie, con poco liquido rispetto alla quantità normale.

Nel modo semplice ad un giocatore, appariranno le sezioni di tubo in un dosatore singolo sulla sinistra dello schermo e si potranno vedere sempre le cinque sezioni seguenti. Nel modo esperto ad un giocatore, appariranno le sezioni di tubo in due dosatori sulla sinistra dello schermo e le sezioni più vicine al centro dello schermo potranno essere piazzate sulla grata; ogni dosatore mostra le tre sezioni successive. Anche nel modo competitivo a due siamo in presenza di due dosatori: un giocatore userà i tubi del dosatore superiore, l'altro quelli del dosatore inferiore. E' un game alla buona che sicuramente diverte! *A.C.*



In questo modo non riuscirete a cavare il ragno dal buco.... ci vuole un po' più di fantasia!

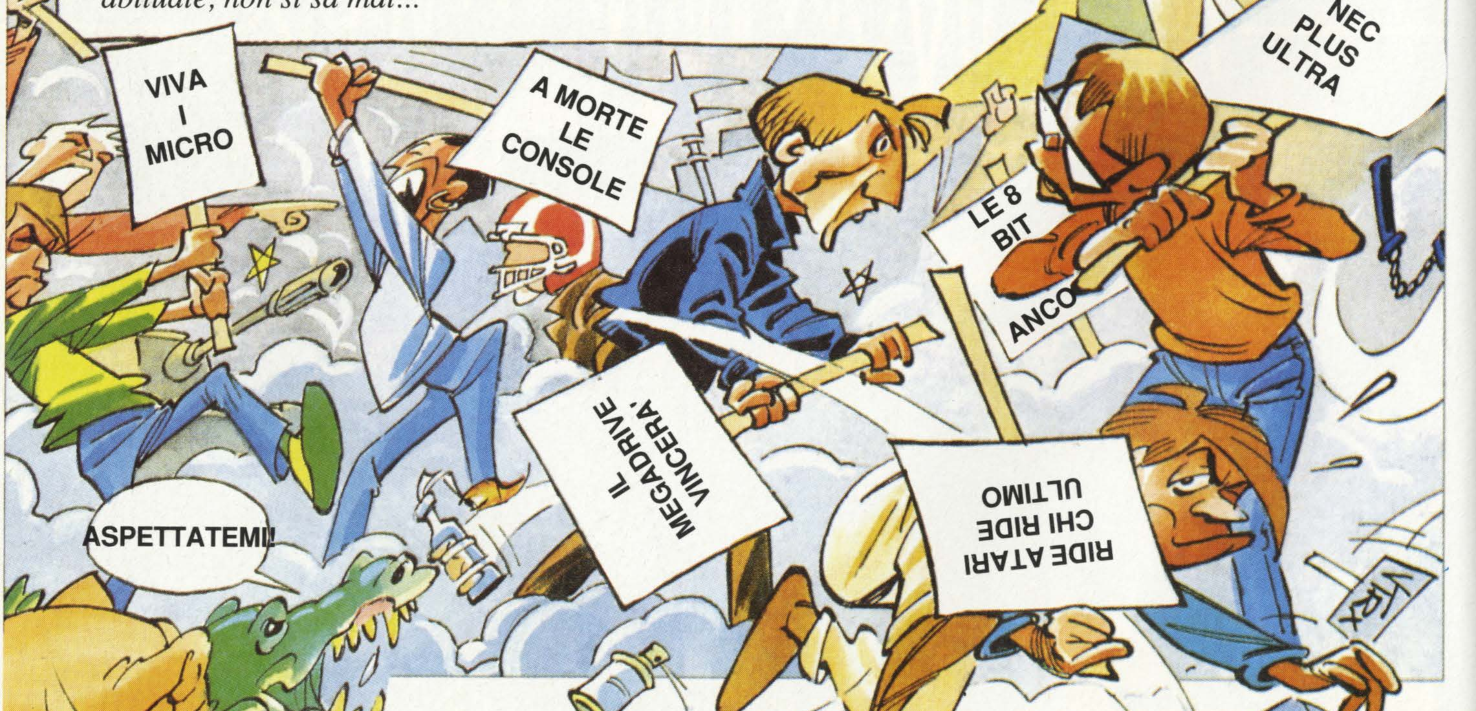
Siete al via!



NEWS

UNA PER

Udite, fratelli, udite! Le console stanno dilagando! Amstrad, Nintendo, Sega, NEC, Atari, vere 8 bit, false 16 bit, future 32 bit, portatili, potete scegliere tra 15 console! Scelta difficile, tanto più che ognuna necessita del suo banco di prova, della sua scheda tecnica, senza sbilanciarsi troppo, per paura di scontentare questo o l'altro... Stop! Ci lanciamo nella rassegna con tre confronti: Sega contro Nintendo 8 bit; Megadrive contro NEC Supergrafx, Neo-Geo e NEC Coregrafx (con tutti i programmi disponibili sulla Super Famicom, la futura 16 bit della Nintendo); Lynx contro Game Boy, Game Gear e Turbo Express, in breve, il confronto tra le console portatili. E, per coronare il tutto, il test completo della nuova console Amstrad, la GX 4000, il punto sull' Atari 7800 e la presentazione della console Commodore GS 64! E se, visto l'esito dei confronti, sarete ancora indecisi, leggete le note di Mad Max e company che hanno opinioni precise in merito...
Tenete anche conto che i prezzi riportati in articolo sono del tutto indicativi, quelli esatti è meglio che li chiediate al vostro rivenditore abituale, non si sa mai...



CONSOLE TUTTI!

ATARI: INIZIAMO COL LEGGERO...

Con un imbattibile rapporto qualità-prezzo, Atari 2600 rimane un'eccellente console di base. Quanto successo ha avuto la 7800?



L'Atari 2600, al tempo consacrato "re del gioco d'azione"

All'inizio degli anni '80 la console VCS Atari faceva il suo ingresso sui video di casa con i primi videogiochi a domicilio. La VCS ottenne un enorme successo per alcuni anni prima di essere spazzata via dai primi computer. Ma questa console, vecchia di una dozzina d'anni, rimane la più venduta : ne sono state acquistate più di 100 mila l'anno scorso ed è probabile che Atari riuscirà ad uguagliare tali risultati anche quest'anno. In effetti questa console dispone di due importanti vantaggi. Il primo è senza dubbio il prezzo particolarmente allettante: circa 80 mila lire per la console e da 20 a 30 mila lire per le cartucce. Il secondo è la sua ludoteca molto fornita, con programmi di alta qualità. Ovviamente non ci si possono aspettare una grafica superba e scrolling multidirezionali. Cerchiamo di essere ragionevoli, la maggior parte dei giochi è molto vecchia e la macchina ha una memoria di soli 4 K. Tuttavia non si può negare che i programmatori dell'epoca sapessero davvero trarre il massimo dalle molto limitate capacità di questa macchina. I soft disponevano generalmente di una notevole scelta di opzioni, come non se ne vedono più al giorno d'oggi. La VCS dispone di giochi di qualità come Mrs. Pacman, Space Invaders, Missile Command, Defender, Pole Position, Pitfall e molti altri che hanno fatto epoca.

La VCS è una scelta ideale per bambini che desiderino acquistare una prima console e ciò spiega il suo incredibile successo. La VCS ha tutto per dare gusto al gioco e, nella maggior parte dei casi, chi la acquista passerà poi ad altre macchine più efficienti e più moderne.

Oltre alla Lynx e alla VCS, l'Atari ha a suo tempo lanciato in Italia una terza console: si tratta della 7800, una console già piuttosto vecchia, commercializzata per la prima volta negli USA nell'84 per fare concorrenza alla Coleco, che si stava allora affermando a spese della VCS. Ebbene anche questa console ha finito per invadere il mercato a tal punto che la troviamo tutt'oggi nelle case dei pionieri del videogame. Ciò sembra incredibile, ma invece è il frutto di una oculata operazione di mercato ancor prima che i microcomputer prendessero il sopravvento.

La 7800 ha sicuramente fatto fare un salto di qualità rispetto alla precedente 2600 più che altro come risoluzione grafica. Tuttavia, possiamo dire che le cartucce della VCS sono compatibili

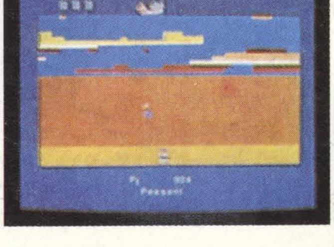
Off the Wall



Moon Patrol

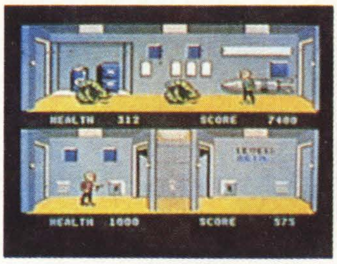


Pole Position

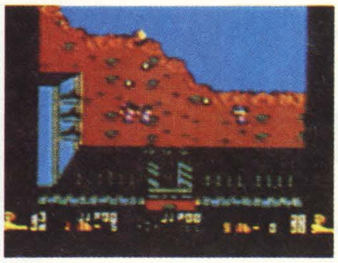


Battle Zone





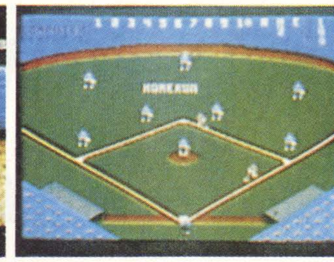
Xenophobe



Ikari Warriors



Tower Toppler



Real Sport Baseball

con la 7800 e che questa viene tutt'oggi venduta attorno alle 140 mila lire con un gioco. Il prezzo delle cartucce è più o meno quello della 2600. Questa console conosce oggi più di una difficoltà ad imporsi perché il prezzo più alto la pone in concorrenza con il Sega, Nintendo e anche con la GX 4000 dell'Amstrad, che arrivano contemporaneamente sul mercato.

Il suo successo è legato comunque al costo delle cartucce.

Se esso si abbasserà a livelli di software per micro, questa console potrebbe conoscere una seconda giovinezza: vedremo.



L'Atari 7800 esiste negli USA dal 1984!

VCS ATARI

Ci piace:

•il prezzo della macchina e delle cartucce

• l'alta qualità della ludoteca

Non ci piace:

• mai criticare gli antenati!

8 BIT : IL DUELLO....

A un prezzo medio di 140 mila lire circa, le console Sega e Nintendo offrono prestazioni praticamente identiche e un eccellente rapporto qualità-prezzo. Quale scegliere? Nintendo, distribuita in Italia dalla Mattel, presenta come carte da visita game della portata di La Leggenda di Zelda, Mario Bros, eccetera, che fanno dimenticare il prezzo delle cartuccee la qualità un po' inferiore di molti altri giochi. Sega, dal canto suo, offre una maggior scelta di giochi avendo a disposizione una softeca più fornita, ecco qualche titolo: Outrun, Thunderblade, Golden Axe, e così via. Inoltre, Sega presenta mediamente più novità di quanto non faccia Nintendo. La scelta dovrà quindi avvenire in funzione del genere di giochi che preferite. Non dimenticate tuttavia di informarvi sulle console che possiedono i vostri amici o vicini: gli scambi di cartucce saranno molto più facili...



Di concezione più recente della Nintendo, la console Sega Master System si avvantaggia di un centinaio di titoli disponibili. Oltre alla pistola, propone occhiali 3D e soprattutto un joystick/volante molto piacevole da maneggiare

Come look (decisamente più moderno della sua diretta ed accanita concorrente), Sega Master System è leggermente superiore a Nintendo, non è d'altro canto difficile capire il perché, senza dubbio ciò è dovuto al fatto che è di concezione più recente. Gli effetti grafici dei game Nintendo sono talvolta piuttosto confusi, soprattuto su vecchi giochi come Super Mario Bros. Questa differenza è accentuata dal fatto che i giochi Sega arrivano molto rapidamente, mentre quelli per Nintendo arrivano da noi con un certo ritardo rispetto agli USA.
D'altra parte, i colori ed il sonoro dei giochi della console Sega sono decisamente superiori a quelli del Nintendo. Per quanto riguarda gli accessori, Sega presenta un leggero vantaggio poiché, oltre alla pistola, comune alle due macchine, dispone anche di occhiali 3D (efficaci, ma affaticano la vista) e di un joystick/volante molto gradevole.
Per contrastare gli accessori di casa Sega, la Nintendo ha recentemente lanciato il Power Glove, un guanto da calzare per giocare come il protagonista nel video, e la Pad, un tappeto per le simulazioni sportive, curioso e originale.

I GIOCHI ARCADE SONO CERTAMENTE IL PIATTO FORTE

Negli USA la ludoteca della console Nintendo è invece più fornita di quella della Sega, poiché arrivano ininterrottamente nuovi giochi (compresi la maggior parte dei grandi successi arcade che ultimamente stanno imperversando un po' in tutto il mondo) a causa della diffusione di questa macchina. Ma questo non vale ancora per il mercato italiano al quale approdano solo in minima parte. Nel nostro paese la ludoteca Nintendo è, infatti, meno fornita di quella della Sega: 70 titoli Nintendo, per il suo Nintendo Entertainment System (abbreviato a NES) contro un centinaio Sega per il Sega Master System. Senza dubbio il genere arcade costituisce il punto forte della console Sega. Questo gigante dell'arcade dispone, in effetti, di tutti i suoi grandi successi, come Outrun, Thunderblade, Golden Axe, ecc.

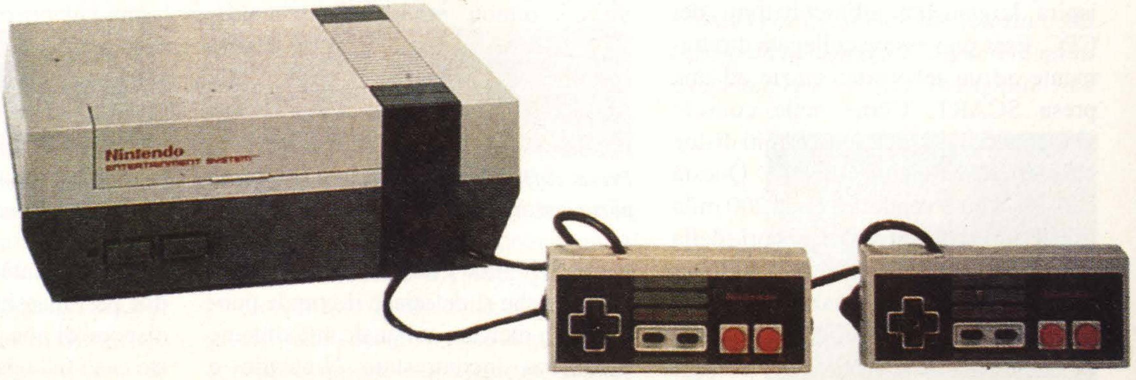
CHI E' APPASSIONATO DI SIMULAZIONI SPORTIVE, AVRA' DI CHE DIVERTIRSI!!

Non contenta di scavare in questa enorme riserva di hit, parecchi grandi successi arcade non appartenenti alla Sega sono stati in seguito adattati per tale console (R-Type, Vigilante, Operation Wolf, Rastan, eccetera). Nintendo non ha spessore in questo campo, poiché i giochi arcade sono poco numerosi su questa macchina. Tuttavia, si deve riconoscere che quelli disponibili per Nintendo sono di elevata qualità (Rush'n Attack, Life Force, Castlevania, e così via). Sega, invece, perde molto terreno rispetto a Nintendo nel campo arcade/adventure. Del resto nessuna macchina può pretendere di disporre di giochi arcade/adventure straordinari come La Leggenda di Zelda, Kid Ikarus, Mario Bros nelle varie versioni e molti altri. Esiste in questo campo davvero uno stile Nintendo (spesso copiato) ed è certamente il suo formidabile savoir-faire in tale campo che assicura in gran parte il successo di questa macchina. Sega ha tentato di seguire Nintendo proponendo giochi come Psycho Fox e Wonder Boy III, ma, nonostante siano di buona qualità, questi programmi non raggiungono di fatto lo stesso livello dei concorrenti. Per i soft di sport, la palla è nel campo della Sega, che dispone di un ampio ventaglio di programmi di qualità, dal volley al tennis, passando per le corse automobilistiche. Ad eccezione dello splendido Track and Field II, la maggior parte delle simulazioni sportive della Nintendo sono un po' troppo vecchie per concorrere. Tuttavia ciò potrebbe cambiare prossimamente poiché devono essere pubblicate nuove simulazioni sportive (in particolare un tennis e un football). E' indiscutibile che i generi di giochi su console sono molto meno che non quelli su microcomputer. Tuttavia la ludoteca della Sega è sensibilmente più diversificata della Nintendo con programmi come Monopoly, Shangai o Casino Games. Ma, soprattutto, la console Sega dispone di giochi di ruolo che non mancano d'interesse, come Phantasy Star, Y's o Miracle Warriors. Riguardo alla Nintendo, non offre una gran varietà di giochi, ma si deve segnalare la recente uscita dell'eccellente quanto famoso Tetris.

NON C'E' MOTIVO DI TEMERE UNA CARENZA DI NOVITA'...

Allora, se meditate l'acquisto di una console 8 bit, la scelta dipende dal tipo di giochi che preferite. Se siete un patito dell'arcade, senza dubbio vi ci vuole la console Sega. Però, se cercate più profondità di gioco e, non soddisfatti di effettuare prove di abilità, volete anche spremervi le meningi, la Nintendo è una buona scelta. I programmi arcade/adventure della Nintendo vi terranno con il

Sostenuta da un'enorme campagna pubblicitaria, la console Nintendo è riuscita a colmare il ritardo rispetto alla concorrente. Offre meno giochi della Sega, ma conta tra essi i più grandi titoli mai pubblicati



fiato sospeso. Le due console hanno più o meno lo stesso prezzo, ma si noterà che le cartucce Nintendo sono decisamente più care (80 mila lire, un po' eccessivo!). D'altronde è evidente che queste due console non scompariranno in fretta e non vi è alcuna ragione di temere una penuria di novità. Eccellenti programmi, come Skate or Die, Teenage Mutant Turtles, Batman, Fester Quest e Tetris, saranno pubblicati per Nintendo nei prossimi mesi. E molto presto vedremo anche l'arrivo di simulazioni sportive e di alcuni grandi hit arcade, come Double Dragon II, Bubble Bobble e Paper Boy. Per la Sega 8 bit, tra la ventina di titoli previsti entro la fine dell'anno, si trovano programmi molto attesi, come Super Monaco Grand Prix (la splendida corsa di Formula 1 arcade), Shinobi II, Alex Kidd IV, Moonwalker, Ace of Aces, Golden Axe Warrior, e pure altri tre grandi giochi arcade della Capcom: Strider, Forgotten Worlds e Ghouls'n Ghosts. D'altra parte la Sega ha accettato che altri editori possano ormai sviluppare programmi su questa console, come accade già da parecchio per la Nintendo. Molti editori si fanno avanti, il che dovrebbe dare un buon impulso a questa macchina.

SCHEDA TECNICA NINTENDO 8 BIT (NES)

Da un punto di vista tecnico il NES a 8 bit è del tutto sorpassato. Il suo processore (RP2A03 con frequenza di 1,9 MHz) non è esattamente un fulmine. Se la risoluzione è accettabile (256 x 240), non si può dire lo stesso della tavolozza (64 colori), tanto più che i colori hanno una certa tendenza a sbavare. La memoria video è un po' debole (32 Kb). Sono visualizzabili contemporaneamente 64 sprite, ma la loro taglia è limitata e la gestione lungi dall'essere perfetta, poiché si assiste spesso a scintillii o rallentamenti. Quanto al sonoro, dispone di tre vie in mono. La capacità delle cartucce non può superare 128 Kb.

Prezzo: 140 mila lire circa

Prezzo medio dei giochi: 80 mila lire

Ci piace:
- *capolavori dell'arcade/adventure*
- *istruzioni con la traduzione dei testi sullo schermo*

Non ci piace:
- *il prezzo troppo alto delle cartucce*
- *il ritardo*

SCHEDA TECNICA SEGA MASTER SYSTEM

Poiché leggermente più potente del NES, Sega 8 bit entra in concorrenza con la maggior parte delle console trattate. Strutturata attorno a un buon vecchio 280, con frequenza di 3,8 MHz, possiede però una memoria video di soli 16 Kb.

Per una risoluzione di 256 x 192 dispone di una tavolozza di 64 colori. Sono visualizzabili contemporaneamente 64 sprite, con una gestione che, pur non perfetta, è accettabile. Le capacità sonore sono all'incirca equivalenti a quelle della sua concorrente con tre vie su quattro ottave in mono. La capacità delle cartucce della Sega Master System, infine, può raggiungere 256 Kb.

Prezzo: 150 mila lire circa

Prezzo medio dei giochi: 60 mila lire

Ci piace:
- *la ludoteca di un centinaio di titoli*
- *i giochi arcade*
- *gli accessori*

Non ci piace:
- *lo scintillio degli sprite*

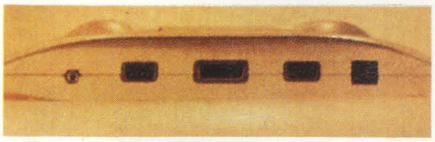
GX 4000 AMSTRAD: UNA INTERESSANTE SCOMMESSA

Dopo aver dato l'impressione d'abbandonare il mercato dei giochi l'Amstrad fa marcia indietro. Ma la sua nuova GX 4000 lanciata in tutta fretta, riuscirà a tener testa alle console giapponesi? L'inizio sembra promettere bene...

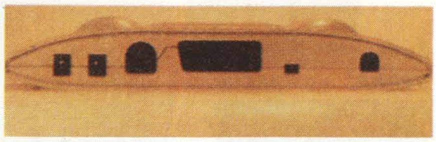
La console Amstrad è un apparecchio di piccole dimensioni fornito di due joystick di tipo giapponese. La GX 4000 si ispira largamente all'architettura dei CPC. Essa può essere collegata direttamente ad un televisore grazie ad una presa SCART. Come nelle console giapponesi, i joystick sono forniti di due pulsanti con funzioni diverse. Questa console 8 bit è venduta a circa 200 mila lire, il che la colloca nella categoria della Nintendo e della Sega Master System. Pre l'ottimo rapporto qualità/prezzo, la console Amstrad sconfina nel campo presidiato dal Mcrodrive e dal PC Engine. La GX 4000 è destinata, comunque, a quello che si definisce il grande pubblico, un mercato sul quale attualmente dominano incontrastate Nintendo e Sega. Non sarà facile imporsi a questi due pesi massimi e, anche se GX 4000 dispone di non trascurabili doti, in questo caso fa la parte di Golia.



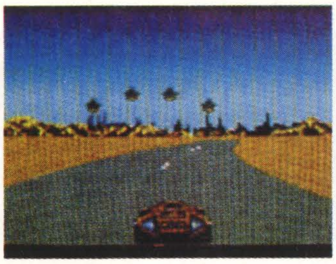
Prestazioni tecniche superiori alla Nintendo, ma giochi meno ricchi



Presa cuffie, porte joystick e, al centro, porta joystick analogica, porta phaser



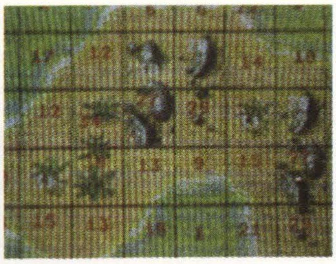
Due prese alimentazione, presa per il monitor Amstrad, presa Peritel.



Fire and Forget II



Tennis Cup



Copter 271



Robocop II

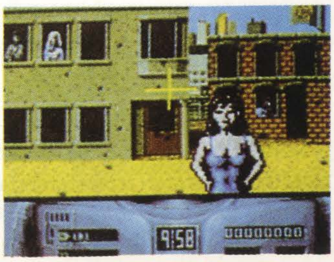
Da un lato Amstrad ha fatto le sue prove a lungo nel campo delle campagne pubblicitarie in tutti i sensi. Il costruttore inglese gode di eccellente fama grazie all'enorme successo dei CPC. Molti possessori di CPC decideranno forse di rimanere fedeli alla loro marca favorita. C'è solamente da sperare che la maggior parte degli editori pubblichino su Amstrad, cosa che permetterebbe a questa console di disporre rapidamente di una buona ludoteca. I giochi si presentano sotto forma di una piccola cartuccia che funziona sia sulla console sia sulla nuova gamma di microcomputer che sono forniti di apposita porta. Con la console viene fornito un gioco: Burnin' Rubber, una corsa automobilistica realizzata dalla Ocean. Questo gioco comprende un percorso di notte piuttosto ben riuscito. Editori importanti come Ocean e US Gold prevedono di pubblicare una decina di programmi per questa console entro la fine dell'anno. L'Ocean conta di lanciare Batman, Operation Thunderbold, Plotting, Martial Arts, Shadow Warriors, Chase H.Q. e Robocop.
Altri editori, come Domark e Activision, dovrebbero seguirlo a ruota. La Titus sarà presente su questa console con Fire and Forget II, Crazy Cars II e un gioco del tipo di Super Mario Bros. La Loriciel realizza Tennis Cup (la nuova versione è molto promettente) e uno shoot'em-up appositamente concepito per questa console. In accordo con l'Anco, la Ubi adatta Pro Tennis Tour e Kick Off. Di fatto pare che gli editori pubblicheranno prossimamente una media di due o tre titoli ciascuno e che il seguito dipenderà dal successo della macchina.
A livello della qualità dei giochi è ancora troppo presto per dare un giudizio definitivo su questa macchina, avendo visto solo i primi programmi. Questi sono stati realizzati in tutta fretta, per essere disponibili al momento della commercializzazione della console. E' dunque possibile che la qualità dei soft aumenti sensibilmente. Nell'insieme la grafica ed i colori sono superiori a quelli della maggioranza dei giochi che girano su CPC. Per esempio la versione di Tennis Cup è molto più simile alle 16 bit che alla CPC. Anche l'animazione è un po' più rapida di quella del CPC, cosa particolarmente importante in corse d'automobili come Burnin' Rubber o Fire and Forget II. Riguardo a quest'ultimo titolo è interessante confrontare la versione GX 4000 con quella della console Sega. Quest'ultima è leggermente più rapida e le nubi che scorrono in scrolling differenziale non sono presenti nella versione GX 4000 (forse una dimenticanza?). L'immagine si limita ad una finestra grafica, come per un computer, mentre qualche altra console offre una grafica a tutto schermo. Riguardo al sonoro, si nota un sensibile miglioramento rispetto al CPC, che però non è dovuto alle caratteristiche tecniche della macchina, poiché utilizza lo stesso processore sonoro del CPC. Ciò è invece dovuto al fatto che il suono viene ora dal vostro televisore o dai nuovi monitor Amstrad, che dispongono ormai di due altoparlanti. Per concludere, sottolineiamo che Amstrad molto ha fatto in merito ai miglioramenti apportati al suo standard certo che questa nuova console dovrà vedersela, dal punto di vista commerciale, con PC Engine e con Megadrive. La Sega Master System e il NES accettano la sfida. Pensiamo che la GX 4000 si venderà parecchio, ma che non sia la macchina da metter paura ai giapponesi.

FINALMENTE!

Abbiamo finalmente potuto vedere questa famosa console Amstrad GX 4000. Certo, le sue possibilità sono nettamente superiori a quelle del CPC, ed è molto probabile che la qualità dei giochi su questa macchina non cesserà di migliorare (com'è per la maggior parte delle macchine). La Nintendo non potrà rivaleggiare con la GX 4000 sul piano tecnico, ma su quello delle cartucce dei giochi (molti dei quali sono di qualità) la console giapponese non teme nessuno e, inoltre, costa un po' meno. I giochi Sega, dal canto loro, non hanno nulla da invidiare a quanto si vede per ora sulla GX. Inoltre, la console Amstrad attende il confronto col PC Engine e, in questo caso, il prezzo farà la differenza tra le due. Dunque, per l'acquirente che cerca una buona console "non troppo cara, per divertirsi un po'", la Sega o la Nintendo sono lì per sbarrare la strada alla GX 4000: un bel match. Per il fanatico che cerca una qualità sonora e grafica interessante o giochi di qualità arcade, la GX 4000 può essere soddisfacente. Per finire, il prezzo delle cartucce della GX 4000 (50 mila lire circa) è equivalente a quello delle concorrenti e non è perciò un incentivo alla vendita. Morale: Sega e Nintendo sono già da un pezzo sul mercato, mentre Amstrad ci stà arrivando, quindi lasciamo tempo al tempo...

GX 4000: Sugar vuota il sacco

Alan Michael Sugar, fondatore dell'Amstrad, difende con ardore la sua nuova creatura, è normale. Detto questo, gli argomenti avanzati in risposta alle domande che gli abbiamo posto durante una simpatica colazione sembrano talvolta molto deboli. Eccoli con i nostri commenti.
Non arrivate buoni ultimi alla conquista del mercato delle console?
Sugar - Ci è già stato detto lo stesso al momento del lancio del CPC. Ciò non ci ha impedito di diventare il numero 1. Sono molto fiducioso: nulla è ancora definitivo in Europa sul mercato delle console.
Gli Amstrad CPC sono arrivati da noi solo di recente; il mercato era stato già invaso da concorrenti agguerriti quali Commodore e Sinclair. In Inghilterra e



Robocop II su GX 4000

il CPC ha avuto una grande espansione ma nel resto del mondo il successo Amstrad è stato più contenuto. La GX 4000, oggi, arriva su un mercato mondiale dove Sega e Nintendo fanno la parte del leone e in più ci risulta che prevediate una distribuzione per GX 4000 solo in Francia, Gran Bretagna, Italia e Spagna. Il mercato europeo interessa non poco ai Giapponesi che attaccano ora l'Europa, dove alla Sega piacerebbe battere la Nintendo. L'Amstrad si troverà di fronte concorrenti con mezzi pubblicitari e marketing colossali. I 40 miliardi di pubblicità previsti entro Natale non saranno troppi per imporre la GX 4000. Non pensa che la console sia troppo cara rispetto alle concorrenti?

Sugar - No, il prezzo corrisponde alle prestazioni più elevate della console. D'altronde, i rivenditori faranno un guadagno maggiore quando venderanno una GX 4000 che non una Nintendo o una Sega. Ciò dovrebbe incitarli a mettere in prima fila la nostra console.

Riguardo al prezzo, è vero che la prima reazione di un consumatore medio è quella di dire: è più cara, quindi è migliore ma questo non è sempre realtà. Perché non riprendere il concetto dell'Amstrad, una console con il suo monitor dedicato?

Sugar - Era la mia prima idea, ma la Nintendo ha cercato di farlo in Giappone ed è stato un fiasco totale. Non ho voluto correre il rischio. Avrei anche potuto fare una console a 16 bit, ma, di nuovo, sono convinto che la nostra permetterà di realizzare giochi buoni quanto quelli che girano su Megadrive o NEC ed il prezzo sarebbe stato in ogni caso troppo alto per toccare il grande pubblico. Infine, ho pensato al mercato delle portatili, che mi interessa, ma si vedrà più avanti.

Alan Sugar esagera; sviluppare giochi su GX 4000 buoni quanto quelli su Megadrive... Mad Max. andrà su tutte le furie! Siamo sicuri che ci saranno ottimi titoli su GX 4000. Tennis Cup, Pro Tennis Tour, eccetera, saranno probabilmente eccellenti. A parte questo, i programmatori delle console giapponesi vendono i loro giochi in tale quantità nel mondo intero (non è per niente raro un titolo di cui si vendono 500 mila copie!), che dispongono di un potenziale finanziario enorme. Possono dedicare grandi quantità di tempo e denaro ad un solo gioco. Quali sono le sue principali preoccupazioni?

Sugar - Che i giochi in cartuccia non siano pronti tempestivamente e che le altre console abbiano il sopravvento sui microcomputer.

Alan Michael Sugar sa bene che la sua sfida è rischiosa. Il successo della GX 4000 è ora nelle mani dei programmatori. Essi d'altronde faranno del loro meglio per sostenere Amstrad: hanno tutto l'interesse a sfondare su questo mercato che risolve i problemi di pirateria e non necessita degli enormi investimenti richiesti da Nintendo o Sega. Se la console Amstrad dovesse affermarsi massicciamente i programmatori non saranno tentati di programmare soprattutto per lei? Sugar è chiaro anche sul futuro dei CPC. Un computer 8 bit serve nella maggior parte dei casi solo a giocare: perché allora pagare 4 / 600 mila lire per servirsi poi solo di ciò che può offrire una console?

GX 4000

Ci piace:
- *grafica e colori*
- *la compatibilità delle cartucce con la gamma dei CPC Plus*

Non ci piace:
- *l'assenza di overscan*
- *l'animazione troppo lenta*
- *prezzo leggermente elevato*

C64 GAMES SYSTEM



La Commodore propone Game System e sfida anche lui i mostri sacri

Le software house stanno realizzando più di 60 titoli per il lancio del nuovo Commodore 64 Games System.
Le nuove cartucce formato console godranno dell'appoggio dei più grandi nomi tra le software house come Domark, Ocean, Mindscape, Mirrorsoft e persino l'italiana Genias con giochi tra i favoriti come Vindicators, Batman, Ultima VI e Bloodwych. Al prezzo di sole 180 mila lire, il Game System ha sicuramente basi solide visto e considerato che la Commodore è quella che ha venduto più home computer con il suo C64 e sarà completato con giochi combinati e una interessante cartuccia che contiene ben quattro giochi. Questa singolare console gioco è stata lanciata al Computer Entertainment Show di Earl's Court a Londra assieme a un gran numero di nuovi prodotti Commodore dal marchio registrato. I quattro giochi inclusi sulla stessa cartuccia sono Klax, Fiendish Freddy's Big Top O'Fun, Flimbo's Quest e International Soccer, considerato il favorito dalla Commodore che si presenta più accattivante sul piccolo schermo. In Gran Bretagna, la Commodore afferma di aver incaricato le maggiori software house di realizzare circa 100 nuove cartucce prima di Natale che presto arriveranno anche in Italia. La Commodore pensa che il nuovo Games System abbia un enorme potenziale di vendita sul mercato. Questo perché il C64 e C128 saranno compatibili con le cartucce del Games System. In Italia sono stati venduti, dal momento del lancio avvenuto nel lontano 1984 per un totale di circa 2.200 mila C64, di cui 100 mila solo nel corso del '90. Tanti auguri alla nuova console!

La console Commodore Game System già in vendita nei migliori negozi.



16 BIT: ECCO I BIG

Le console 16 bit arrivano in forze in Europa, un po' meno sul mercato italiano, dove le attendiamo con ansia. Dopo Megadrive, importato ufficialmente in Italia da Giochi Preziosi e PC Engine, presente anche se non ufficialmente distribuito sul mercato, arriveranno Supergrafx, versione migliorata del PC Engine e, forse, Super Famicom della Nintendo. La lotta è aspra, tanto più che si parla anche di Neo Geo, la prima console 32 bit del mercato! Ecco quanto occorre sapere per fare una scelta...



8/16 bit e non 16/32 come il Megadrive, la console NEC non è meno stupefacente e ha una superba dotazione di giochi

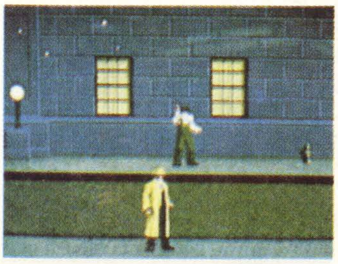
Il look del Megadrive, la 16 bit della Sega, è molto curato e senzaltro accattivante. In particolare, il joystick del Megadrive è appariscente, ma soprattutto ha tre pulsanti, contro i due del PC Engine. Ciò non è un fatto trascurabile, in particolare per i giochi arcade, poiché la maggior parte di questi programmi necessitano in origine di tre pulsanti. Sono, ahimè, joystick di stile giapponese, come su Nintendo o Sega 8 bit, ma altri, ben più efficienti sono già disponibili in entrambi i casi. Il Megadrive e il PC Engine hanno un solo joystick, cosa che vi costringerà ad acquistarne un secondo in seguito, poiché sarebbe veramente un peccato non poter giocare in due. Su questo piano la differenza sta nella presenza di due porte joystick sul Megadrive, mentre PC Engine ne ha una sola. Il prezzo di vendita del PC Engine è poi più elevato, per il fatto che dovete acquistare un joystick supplementare e un triplicatore per poter giocare in più. In compenso, si apprezzerà il fatto che la PC Engine dispone di programmi che consentono di giocare in 2, 3, 4 o 5 simultaneamente. Si può notare che le piccole dimensioni del PC Engine sono un vantaggio, poiché la macchina è facile da trasportare (per andare a giocare da un amico per esempio).

A livello di accessori (non previsti con la console) è sempre in vantaggio il PC Engine, con il lettore di CD ROM, costoso, ma molto gradevole. Tuttavia si deve notare che il Megadrive è munito di una presa che permette di collegare un lettore di CD ROM, che però non è ancora disponibile. In compenso, dispone di un'interfaccia che consente di usare le cartucce del Sega 8 bit, a un prezzo molto ragionevole (circa il prezzo di una cartuccia). I vecchi possessori di 8 bit saranno senza dubbio felici di poter conservare i loro programmi preferiti.

PC Engine: in Giappone e USA una ludoteca impressionante...

Commercializzato un anno prima del suo concorrente, il PC Engine dispone di circa 150 programmi mentre il Megadrive ne ha solo una quarantina. Tuttavia, in entrambi i casi, gli appassionati di arcade saranno soddisfatti, tanto più che il ritmo di uscita dei giochi è elevato. Ma il principale vantaggio del PC Engine in questo campo viene dalla politica di apertura che la NEC ha verso gli editori

> **SCHEDA TECNICA**
> **PC ENGINE (NEC)**
> *Il 65C02 del PC Engine ha una frequenza di 7,2 MHz ed è servito da quattro co-processori che si incaricano delle operazioni grafiche e sonore. La risoluzione, benché leggermente inferiore a quella della maggior parte delle macchine di questo articolo, è soddisfacente (256 x 216, con una tavolozza di 512 colori). Quanto a capacità sonore, benché molto corrette (6 vie stereo su 8 ottave di cui una via FM), dispone di cartucce di una capacità massima di 512 Kb o di un CD ROM di 550 Mb. Azzardiamo un prezzo: 260 mila +1 gioco. Prezzo medio dei giochi: 80 mila lire*
> ***Ci piace:***
> - *le piccole dimensioni*
> - *la qualità dei giochi*
> - *la compatibilità dei game con Super Grafx e Turbo Express*
> - *la presenza d'un lettore CD ROM*
> - *la possibilità di giocare in 5*
>
> ***Non ci piace:***
> - *presenza di una sola porta joystick*
> - *i giochi ancora troppo cari*
> - *il prezzo troppo alto del CD ROM*



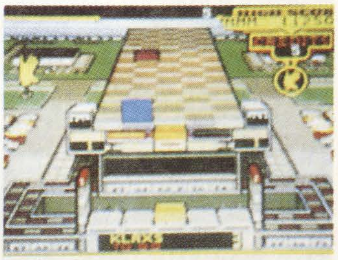
Megadrive: Dick Tracy...



Whip Rush



Mickey Mouse



Klax



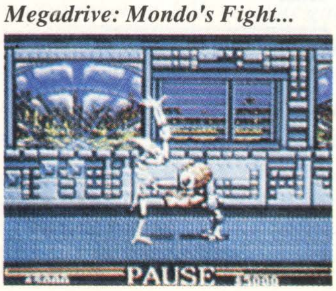
Roll-Royce delle console, il Megadrive offre un piacere di gioco totale. Grafica sontuosa e animazioni eccellenti fanno di questo gioiello un temibile concorrente per ST e Amiga. La prova: da quando ne possiede una, Mad Max, non se ne stacca più...

esterni. Quando giganti dell'arcade, come Taito, Capcom, Irem e Namco realizzano essi stessi le conversioni dei loro hit, è uno strazio! Può però dispiacere il fatto che i programmi che girano su PC Engine siano in giapponese. Spesso può capitare di trovare una pagina di testo giapponese nel bel mezzo di un gioco, per non parlare della difficoltà che rappresenta copiare un codice in caratteri giapponesi. Ciò si spiega con il fatto che tale console non è sempre distribuita ufficialmente in Europa e che le cartucce giapponesi di cui disponiamo sono concepite solo per il mercato interno. E' il solo difetto, anche se non è da sottovalutare, che si possa attribuire al PC Engine, ed è certamente un handicap se paragonato al Megadrive. Un altro problema è legato all'assenza di distributori ufficiali di questa console: e quindi non è sempre facilmente reperibile e non è possibile trovare tutti i giochi. Qualora anche il PC Engine entrasse massicciamente nel mercato e prendesse piede anche in Italia assisteremmo, senza dubbio, ad un bel match fra queste due "pari grado" fermo restando che non se ne inserisca una terza nella corsa. Queste due console sono più specificatamente dedicate al genere arcade e la loro ludoteca in Giappone e negli USA è vastissima in quanto ricca di superbe conversioni. Molto difficile fare distinzioni per quanto concerne la qualità!

Sega presenta un enorme catalogo di hit...

Come già detto, il PC Engine beneficia della presenza di editori arcade come Taito (Chase H.Q., Tiger Heli), Namco (Dragon Spirit, Final Lap), Irem (Vigilante, Mister Heli) o Capcom (Son Son II). Un buon numero di grandi hit arcade sono disponibili su questa console, compresi hit Sega! (Power Drift, Golden Axe o Altered Beast). Come per la 8 bit, Sega può attingere a volontà dal suo enorme catalogo di hit arcade e l'abilità dei suoi programmatori dà eccellenti risultati. Golden Axe, Super Hang On, Space Harrier II, After Burner sono già usciti e saranno seguiti prossimamente da Crack Down e Super Monaco Grand Prix. Ciò detto, Sega non si accontenta di realizzare con versioni dei propri successi arcade, ma ne sono stati sviluppati altri (Ghouls n'Ghosts, Forgotten World, Final Blow e New Zealand Story). In ogni caso il PC Engine, qualora distribuito, disporrà di una più ampia scelta di giochi arcade.

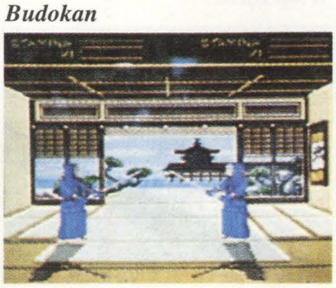
Megadrive: Mondo's Fight...



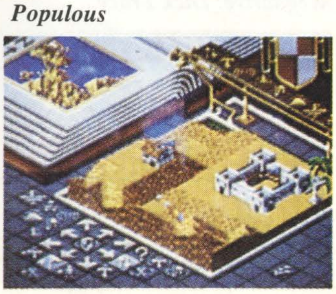
688 Attack Sub

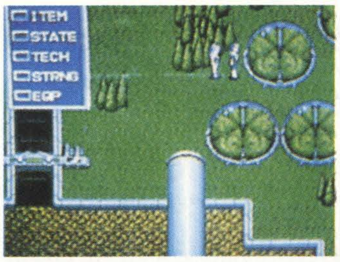


Budokan

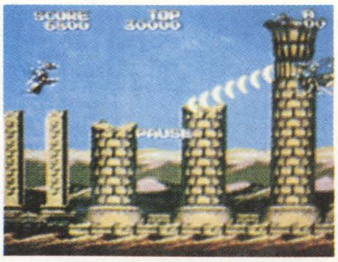


Populous





Megadrive: Phantasy Star II...



Insector X



Phelios



Hard Drivin'

Tre i programmi disponibili su entrambe le macchine. Ci sono titoli come New Zealand Story, Golden Axe e Altered Beast. Il primo è riuscito allo stesso modo su ciascuna macchina ed è molto difficile fare distinzioni. Tuttavia il Megadrive presenta dei livelli sensibilmente diversi da quelli del programma originale, ma è tutto qui. Molto più facile distinguere tra le due versioni di Golden Axe e di Altered Beast, qui, infatti, le versioni per il Megadrive sono di gran lunga superiori. D'altra parte Golden Axe e Altered Beast sono due giochi arcade della Sega; non è affatto sorprendente che la Sega sia riuscita meglio degli oscuri editori che hanno tentato una conversione su PC Engine. Attualmente il PC Engine vince nettamente nel campo delle simulazioni sportive. La maggior parte degli sport è brillantemente rappresentata su questa macchina: Triple Battle F1 (corsa di Formula 1), USA Pro Basketball, Super Volleyball, Formation Soccer (gioco di calcio), World Court (gioco di tennis) e parecchi altri. A causa della sua giovane età, il Megadrive non può ancora pretendere di rivaleggiare con la concorrente in tale campo. Tuttavia ciò cambierà certamente in un prossimo futuro con l'uscita di nuove simulazioni sportive. Fin d'ora il Megadrive dispone di quattro simulazioni di qualità: baseball, golf, basketball e football. Queste due nuove console presentano una maggior varietà di giochi che non gli 8 bit. Il PC Engine ha già eccellenti giochi di riflessione/azione, adventure e anche wargame. Il rovescio della medaglia è l'assenza di traduzione. Provate ad andare avanti in un gioco d'adventure giapponese e mi saprete dire. Quanto ai wargame, come l'eccellente Nectaris, sono sufficientemente ergonomici da potersela cavare dopo non pochi sforzi, ma si deve proprio essere motivati. Senza andare lontano come la sua concorrente, il Megadrive presenta qualche buon gioco di riflessione/azione (Tetris, Sokoban) e, alla maniera della Sega 8 bit, si apre anche a giochi di ruolo (in inglese), come Phantasy Star II. La Mirrorsoft ha appena realizzato una conversione di Vette, mentre la Tengen ha adattato due suoi successi arcade: Klax e Hard Drivin. Dal canto suo, l'Electronic Arts arriva in forze sul Megadrive con Budokan, il geniale Populous e 688 Attack Sub. Questo titolo crea l'avvenimento, perché è la prima vera simulazione su console. Ma non è che un inizio, infatti aspettiamo anche il celebre F15 Strike Eagle. Allora, quale scegliere? Quando ci pongono una domanda simile saremmo tentati di rispondere: entrambe! Avete tutti gli elementi di giudizio, sta a voi decidere secondo i vostri gusti o anche solo perché uno dei vostri giochi preferiti è disponibile su una delle console. Ma una cosa è certa: se siete dei fan dell'arcade, non rischiate di essere delusi, qualunque delle due scegliate. Il Megadrive, essendo distribuito ufficialmente da Giochi Preziosi, offre al momento maggiori garanzie di assistenza e di reperibilità dei giochi. Per il PC Engine vedremo. Per quanto riguarda i prezzi, la differenza tra le due macchine non è abbastanza grande da influenzare la vostra scelta, tanto più che la situazione potrebbe subire delle variazioni sotto l'effetto della concorrenza o in base al quantitativo di pezzi venduti, come è già successo nel duello Atari ST/Amiga.

SUPER FAMICOM

Questa console è costruita attorno ad un processore 65C816 della Western Design, assai speciale poiché, pur essendo un 16 bit, è compatibile con il 65C02 a 8 bit. Permette dunque di essere compatibile con Nintendo 8 bit. Si tratta infatti della seconda macchina (la prima era l'Apple II GS) commercializzata sul mercato ad essere dotata di tale processore. 8 bit compatibile, ma che lavora su 16 bit, il processore possiede un bus dati da 8 bit ma un bus indirizzi da 24 bit. Lo schermo beneficia di una risoluzione di 512 per 448 punti. Super Famicom è composto da 5 coprocessori specifici. Il coprocessore grafico prevede 16 colori da una tavolozza di 32786. Dispone di otto tavolozze da 16 colori e può dunque riempire uno schermo. Un altro coprocessore è incaricato degli effetti grafici speciali. Così, è possibile realizzare degli stiramenti d'immagine, lo zoom, rotazioni... senza doverle programmare ma facendo appello a questi ultimi che gli vengono dedicati. Super Famicom beneficia anche di uno scrolling cablato su quattro direzioni. Gli sprite vengono gestiti da un'altro coprocessore specifico. Quest'ultimo può raggiungere 32x32 pixel o anche 64x64 pixel senza produrre nessun rallentamento sullo schermo. La macchina propone un suono stereo a otto voci, integrato da un sample per le digitalizzazioni vocali e permette di inserire degli effetti di eco. Il joypad, proposto con la confezione, possiede quattro pulsanti. Numerose società americane e giapponesi progettano di sviluppare giochi destinati a questa potente macchina.

Come è facile prevedere i primi soft dovrebbero essere Zelda III e Super Mario III. Con queste interessanti premesse sorge spontanea una domanda: Super Famicom è la migliore tra le console famiglari? No, senza alcun dubbio non è un'affermazione che è possibile fare o non fare, poiché sembra che Nintendo abbia deciso di rinviare la data d'uscita di questa macchina ancora per un po' di tempo. In effetti, le vendite dei Nintendo 8 bit, soprattutto negli Stati Uniti, sono larga-



mente al di sopra delle previsioni degli stessi esperti e la direzione del marketing della Nintendo ha deciso di aspettare prima di commercializzare il nuovo prototipo Super Famicom il cui arrivo sul mercato creerebbe troppa concorrenza all'8 bit che, invece, sta dando ancora ottime soddisfazioni anche sul suolo americano. Se questa scelta sembra molto logica da un punto di vista economico, da un punto di vista commerciale, comporta un rischio: il pubblico potrebbe rivolgersi verso altre console dalle stesse caratteristiche e già presenti sul mercato internazionele come Supergrafx della NEC.

SUPERGRAFX

E' ancora troppo presto per trarre conclusioni definitive a favore di una o dell'altra console, PC Engine e Megadrive. Super Grafx presenta due vantaggi: prima di tutto la compatibilità con il PC Engine, cosa che le offre, appena entrata in gioco, una ludoteca di un centinaio di titoli. D'altra parte è ancora più efficiente delle console precedenti e si dice che dovrebbe trattarsi di una piccola meraviglia. In ogni caso è senza dubbio meglio acquistare Supergrafx e non PC Engine, se i vostri mezzi ve lo consentono (circa 200 mila lire in più).

Troppo cara oggi la NEO-GEO anticipa le console di domani...

La Neo-Geo, fabbricata dall'editore di giochi giapponese SNK, è piuttosto piatta e piccola, ma la sorpresa viene soprattutto dal joystick, grande quasi come la stessa console, un joystick arcade che è meglio posare su un tavolo che sulle ginocchia. Solido quanto preciso, è munito di 4 pulsanti, il che offre interessanti possibilità. D'altra parte, è particolarmente studiato per agevolare la presa. La console è fornita con una memory card da connettere internamente e che permette di salvare la posizione in qualsiasi gioco ed in qualsiasi momento della partita. Quanto a ludoteca, il principio è far girare il gioco arcade originale sulla console invece di realizzare nuove conversioni. In effetti, la console è equipaggiata con lo stesso sistema delle macchine arcade della NSK, per cui è lo stesso gioco a girare su Neo-Geo e nelle sale giochi. In teoria, è quindi possibile provare un gioco in sala giochi prima di acquistarlo, è una favola! Ma attenti, trattandosi di giochi arcade, il livello di difficoltà è molto alto e ci si deve davvero impegnare molto per andare avanti. La Neo- Geo dispone dei nuovi giochi arcade SNK, ma per meglio garantirne il



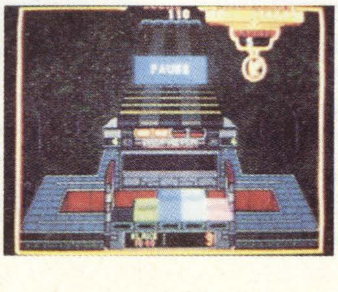
Supergrafx entrerà in concorrenza col Megadrive? I giochi riveleranno la differenza tra i due colossi.

successo, verranno realizzate da altri editori molte altre conversioni. Il primo programma previsto è WGP della Taito, la splendida simulazione di moto. Sono per il momento disponibili 4 titoli, ma parecchi altri dovrebbero arrivare presto. Baseball Star Professional è una piccola meraviglia che farà entusiasmare anche chi non è fanatico di questo sport. Il lanciatore è rappresentato in 3D con sprite superbi. Si passa poi alla vista dall'alto con un eccellente effetto di prospettiva. Lo stadio sfila in un bellissimo scrolling per seguire la pallina, che attraversa talvolta il campo per perdersi nella folla. Inoltre in corso di partita intervengono numerose sequenze animate e il realismo è rinforzato anche da un'impressionante colonna sonora. Eccellenti i temi musicali e una voce digitalizzata di straordinaria qualità commenta di continuo il match. Sembra vero! Nam 75 è uno shoot'em-up per uno o due giocatori è un rifacimento di Cabal. Ma attenti, si tratta di un programma ben migliore. La grafica è molto riuscita, ma è soprattutto l'animazione ad essere impressionante. Ovviamente lo scopo del gioco consiste nello sparare su tutto quanto si muove, ma i nemici, gli scenari e le situazioni sono tali e tanto vari da tenervi col fiato sospeso. Si è sedotti dal lusso dei dettagli di cui beneficia l'azione, come le pallottole della vostra mitragliatrice che fendono l'acqua. E, infine, gli effetti sonori sostengono perfettamente l'azione del soft. Top Player Golf è una simulazione di golf è molto realistica. Il programma è il meno spettacolare dei quattro, ma nonostante ciò non manca d'interesse. Si diviene però molto esigenti su una console di tale qualità, soprattutto considerando l'elevato costo delle cartucce. Magician Lord, shoot'em-up/gioco di piattaforme vi conduce nell'universo dell'heroic fantasy. Avrete il ruolo di un mago che affronta come dovuto le forze del male. I vostri avversari sono tanto magnifici quanto vari. Quanto alle scene, sono proprio un incanto; tutto è magnifico: gli scrolling differenziali mozzafiato, le incredibili sfumature di

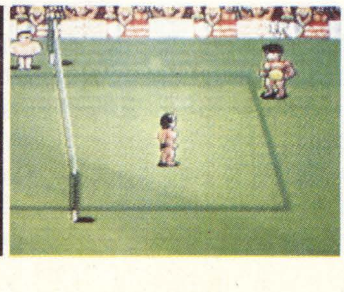
NEC: Y's...



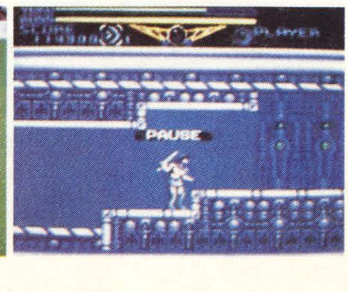
Klax

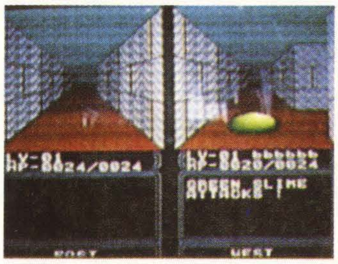


Beach Volleyball

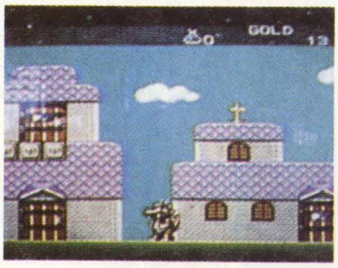


Wallis II





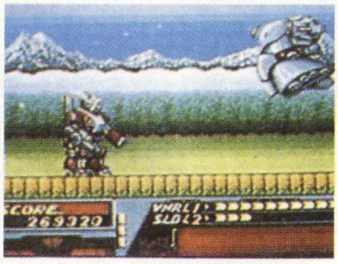
NEC: Gladiator...



Dragon's Curse



Devil's Crash



Double Dungeons

colore e i rumori di percussione. Brava Neo-Geo, questo è proprio vero arcade! Non ci sono dubbi: questa è una vera macchina arcade sotto forma di console è, di gran lunga, quella che se la cava meglio nel genere. Non esitiamo a dirlo, è semplicemente perfetta... o quasi! C'è un piccolo dettaglio che rischia di contrariarvi: il costo decisamente elevato anche se la qualità di questa macchina, decisamente d'avanguardia, è eccezionale. A rendere praticamente inaccessibile alla maggior parte degli utenti questa console è il prezzo delle cartucce: 400 mila lire circa per ogni gioco, oltre ogni limite!

SCHEDA TECNICA
MEGADRIVE (SEGA)

Il Megadrive è strutturato attorno a un 68 000 con frequenza di 7,6 MHz. Questo processore 16/32 bit è ben noto poiché equipaggia Amiga e Atari ST. E' accompagnato da uno Z80 (8 bit) destinato a garantire la compatibilità con Sega Master System. Le possibilità grafiche sono molto buone poiché la console permette una risoluzione di 320 x 244 con una tavolozza di 512 colori. Come sempre, scrolling e altre routine grafiche sono cablati. Ma è soprattutto a livello sonoro che il Megadrive si distingue dalle concorrenti. Tre tipi di sintesi (classica, FM o PCM, per i suoni digitalizzati) permettono di ottenere musiche ed effetti sonori pazzeschi. Ma si deve riconoscere che le possibilità del generatore di suoni non sono ancora sfruttate a fondo. Le cartucce possono contenere 512 Kb e l'aggiunta di un CD ROM permetterà di avere giochi da 550 Mb. Prezzo: 380 mila lire circa. Prezzo medio dei giochi: da 70 a 90 mila lire.

Ci piace: *• il design • le prestazioni • perché è bella*

Non ci piace: *• un solo joystick, che tirchieria!*



Magican Lord su Neo-Geo: grafica arcade



Magician Lord...



... una bella galleria di mostri



La Neo-Geo

La Sega lavora su un prototipo di console arcade a 32 bit...

Qualunque sia l'interesse di un gioco arcade, si finisce sempre con lo stancarsene! I rivenditori propongono il noleggio, ma, anche così, Neo-Geo non è alla portata di tutti. Potete sempre contemplarla in vetrina... E' senza dubbio il tipo di console che esploderà tra due o tre anni al prezzo di quelle attuali. Sega, per esempio, ha già messo a punto un prototipo di console arcade, ma che non sarà commercializzato fino a quando il Megadrive non si sarà imposto solidamente sul mercato.

SCHEDA TECNICA
SUPERGRAFX (NEC)

Smontando la console si ritrovano i coprocessori del PC Engine a cui sono stati aggiunti 4 processori di modello sconosciuto, forse per migliorare le animazioni? O fra di loro c'è il processore principale della console (un 16/32 bit), mentre il 65C02 è lì solo per garantire la compatibilità? Certo è che, 8/16 o 16/32 bit, la SGX offre un'animazione incredibile. Sono simultaneamente visualizzabili 128 sprite senza alcun rallentamento e la memoria video è di 128 Kb (contro 64 kb). Inoltre, la presenza di due schermi di fondo facilita lo scrolling in parallasse. La risoluzione è salita a 320 x 244 con una tavolozza di 4096 colori di cui 256 visualizzabili simultaneamente. Le possibilità sonore però rimangono equivalenti a quelle del PC Engine, anche se l'aggiunta di filtri migliora la purezza dei suoni. La capacità delle cartucce, è raddoppiata: 1 Mb al massimo. Prezzo: 300 mila lire Prezzo medio dei giochi: 80 mila lire.

Ci piace: *•le prestazioni*
• la disponibilità della ludoteca Pc Engine

Non ci piace: *• la sua ludoteca troppo ridotta.*

SCHEDA TECNICA
NEO-GEO (SNK)

Strutturata attorno a un 68000 assistito da un Z80 (per le operazioni sonore), questa console dispone di 1Mb di memoria video (13 volte più del Megadrive e 8 più del Supergrafx!). Le capacità grafiche superano tutto quanto realizzato finora: 4096 colori in una tavolozza di 65 536, più 380 sprite modificabili a volontà, scrolling su tre piani cablato... Sembra di sognare. Sul piano sonoro la SNK ridicolizza allo stesso modo tutte le concorrenti poiché dispone di 13 vie in digitale (qualità CD). I giochi proposti attualmente utilizzano da 5 a 7,5 Mb. Si può solo essere dispiaciuti che questa sia la causa del prezzo folle dei giochi (la ROM costa cara e osiamo appena immaginare il prezzo di cartucce da 41,25 Mb). L'uso di un CD ROM avrebbe rallentato lo svolgimento del gioco, ma anche consentito prezzi più abbordabili.

Prezzo: non ancora importata in Italia Prezzo medio dei giochi: 400 mila lire.

Ci piace: *• la straordinaria qualità della macchina*
• il miglior joystick su console

Non ci piace: *•il prezzo dei giochi*
• la presenza di un solo joystick.

PORTATILI: 10000 FIONDE CONTRO UN LASER

Con la sua tecnologia ad altissime prestazioni, Lynx ridicolizza Game Boy e il suo piccolo schermo in bianco e nero. Tuttavia... Game Boy, molto meno costosa di Lynx, si vende come il pane. Vero che consuma molto meno pile e beneficia di un impressionante numero di giochi. Inoltre l'eccellente qualità dei programmi fa dimenticare l'assenza di colore. E allora che fare? Comprare oggi una Game Boy? Attendere l'ipotetico arrivo di console portatili NEC e Sega? Vi forniamo gli elementi che vi aiuteranno a prendere una decisione...

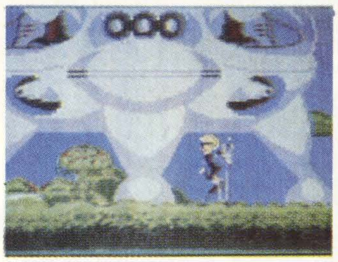


Lynx vede finalmente dei programmatori che si interessano a lei

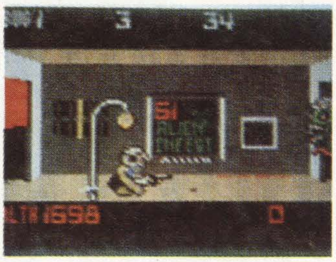
La piccola console portatile Lynx dell'Atari, è una macchina molto ben concepita, domina di gran lunga la concorrente dal punto di vista tecnico, perché quest'ultima non ha gran peso con il suo piccolo schermo monocromatico. Per giocare con il Game Boy della Nintendo occorre piazzarsi sotto una buona sorgente luminosa... e disporre di una vista eccellente. In compenso, questa macchina ha a suo vantaggio le piccole dimensioni e l'eccellente ergonomia. Console tascabile, la sua autonomia è quattro volte maggiore del Lynx.

Lynx è decisamente più cara del Game Boy. A meno di 120 mila lire, Game Boy si rivela una console complementare, alla portata di tutti. Invece, con un prezzo che va da 300 a 360 mila lire, Lynx non è un gadget da poco né il regalo da fare all'amico per Natale. Sia per il prezzo della macchina che per quello dei soft, Lynx si colloca nella stessa categoria del Megadrive e PC Engine, senza averne però le prestazioni! Con una cinquantina di titoli e numerose prossime uscite annunciate, la Game Boy è in posizione di forza di fronte alla concorrente che arriva solo ad avere una decina di game.

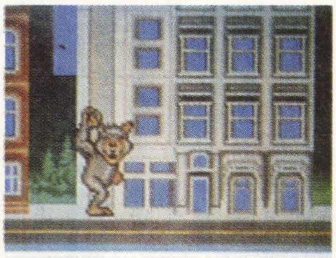

STREPITOSO!
GRANDE RACCOLTA DI GIOCHI, PROGRAMMI E UTILITY PER IL TUO PC IBM COMPATIBILE
PC SPECIAL 3½
AL MAGICO PREZZO DI L. 10.000
3 FLOPPY
3 RIVISTE
GIOCHI
GRANDE RACCOLTA DI GIOCHI, PROGRAMMI E UTILITY PER IL TUO PC IBM COMPATIBILE
PC SPECIAL 5¼
AL MAGICO PREZZO DI L. 10.000
4 FLOPPY
2 RIVISTE
GIOCHI
PROGRAMMI
UTILITY
TUTTO PER GIOCARE, PROGRAMMARE E CONOSCERE IL TUO COMPUTER
AL MAGICO PREZZO DI L.10.000
MAGIC COMMODORE 64•128
3 FLOPPY
3 RIVISTE
TUTTO PER GIOCARE, PROGRAMMARE E CONOSCERE IL TUO AMIGA
BEST SELLER
AMIGA
AL MAGICO PREZZO DI L. 10.000
3 FLOPPY
3 RIVISTE
DA OGGI
IN EDICOLA
4 GRANDI RACCOLTE
DI GIOCHI,
PROGRAMMI
E UTILITY PER IL TUO
COMPUTER



Lynx: Slime World...



Xenophobe



Rampage



Rygar

GAME BOY E' LA CONSOLE COMPLEMENTARE IDEALE

Sei o sette giochi, un milione di Game Boy negli USA, ecco con che cosa tentare gli editori che apportano la maggior cura possibile alle loro realizzazioni su tale console. Taito e Konami hanno già realizzato eccellenti programmi su Game Boy, per non parlare della Nintendo, la cui abilità è indiscutibile.

Game Boy dispone quindi già di una ludoteca di qualità, che offre il vantaggio di essere piuttosto varia. L'arcade/adventure, cara alla Nintendo, è degnamente rappresentata da programmi come Super Marioland o Castlevania, in cui si ritrovano le sale segrete ed i bonus nascosti che hanno fatto il successo della console Nintendo. Anche l'arcade è presente con una versione integrale di Nemesis, il celebre shoot'em-up della Konami. Game Boy è particolarmente ricco di giochi di riflessione/azione, di cui i migliori sono Puzzle Boy e Plotting, per non parlare di un'eccellente versione del leggendario Tetris.

SCHEDA TECNICA GAME BOY (NINTENDO)

L'aspetto più rivoluzionario della Game Boy sta nella miniaturizzazione. Per il resto le caratteristiche tecniche sono piuttosto vaghe ma, a priori, nulla di effettivamente nuovo. Processore 8 bit, memoria video di 64 Kb, scrolling cablati sono caratteristiche ormai comuni. Lo schermo LCD offre una risoluzione di 144 x 160. Ma, monocromatico e non retro illuminato, non regge il confronto con quello della Lynx. E' possibile collegare più Game Boy per giochi di gruppo. Prezzo: 120 mila lire. Prezzo medio dei giochi: 40 mila lire

Ci piace:

- *le piccole dimensioni e l'ergonomia*
- *l'autonomia (circa 10 ore)*
- *la qualità della ludoteca*
- *la possibilità di collegare più Game Boy*
- *il prezzo.*

Non ci piace:

- *la debole luminosità dello schermo.*



Game Boy fa furore negli USA. Peccato che non abbia uno schermo a colori!

Quanto allo sport, il tennis è un successo totale (ancora più appassionante quando si gioca in due collegando le console) e Motocross Maniac è particolarmente avvincente. Ci sono parecchi altri programmi eccellenti come Batman o Hyper Lode Runner. Tutti questi soft presentano una perfetta giocabilità e un interesse di gioco che farà la felicità di molti appassionati dell'azione. Anche se ci si innervosisce spesso a causa della mediocre visibilità dello schermo, non si riesce a smettere di giocare. Game Boy è distribuito dal settembre scorso da Mattel.

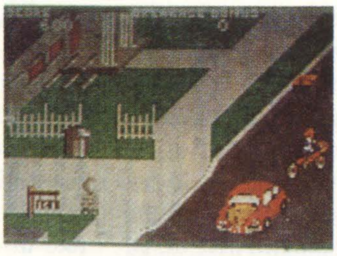
Oltre a Tetris, venduto con la console, vengono pubblicati simultaneamente sei giochi: Tennis, Super Marioland, Alley Way, Qix, Solar Striker e un soft di golf. Altri sei programmi dovrebbero seguire entro fine anno. Se ciò non vi basta, potete sempre procurarvene di importazione.

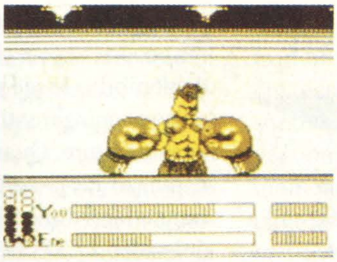
Lynx è handicappato da una drammatrica carenza di giochi

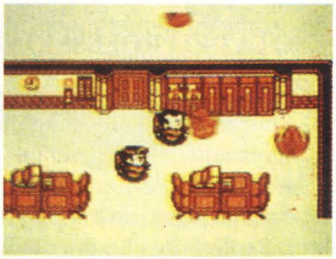
Di fronte a questa ludoteca impressionante, Lynx fa per ora una ben magra figura. Nonostante una realizzazione di qualità, shoot'em-up come Gates of Zendocon o Blue Lightning sono ben lungi dall'uguagliare l'interesse di gioco di Nemesis. California Games della Epyx è tra i migliori titoli su questa console e può reggere il confronto con i titoli della concorrente. Una gradevole versione di Gauntlet, che presenta la particolarità di giocarsi tenendo lo schermo verticale, è finalmente disponibile per Lynx. La buona vecchia ricetta funziona ancora e piace, soprattutto quando si ha l'occasione di giocare in molti, collegando più console (fino a 4 giocatori simultaneamente). Tuttavia l'azione particolarmente ripetitiva di questo programma fa sì che la sua longevità sia molto inferiore a quella dei grandi giochi su Game Boy.

Il piatto della bilancia pende indiscutibilmente a









Game Boy: Road Blaster... *Paperboy* *Heavy Weight Champ. Boxing* *Ghostbusters II*

SCHEDA TECNICA LYNX (ATARI)

La Lynx è una piccola meraviglia. Il 6502 con frequenza di 16 MHz (!) corredata di due co-processori grafici, permette di realizzare splendide animazioni. Tanto più che, oltre agli scrolling tradizionali, sono cablati numerosi effetti speciali (zoom...). Eccellente la visualizzazione: in una risoluzione di 160 x 102 (perfetta per le dimensioni del video) sono disponibili 4096 colori, di cui 16 visualizzabili simultaneamente. Alcuni vantaggi (schermo retro-illuminato, possibilità di far ruotare di 180 gradi per i mancini o di 90 gradi per gli scrolling verticali) migliorano ancora il confort. Le capacità sonore (4 vie) non sono soddisfacenti che con le cuffie. Possono essere collegate 8 console per giocare in molti. Quanto alle cartucce, contengono fino a 1 Mb. Prezzo: 320 mila lire. Prezzo medio dei game: 60 mila lire.

Ci piace: *• la qualità tecnica della macchina e la sua concezione*
• la possibilità di collegare più Lynx
• la buona luminosità dello schermo e i colori

Non ci piace:
• il prezzo troppo elevato per una portatile
• la scarsità della ludoteca
• due ore di autonomia, non è poi molto

favore del Game Boy, visto che l'avvenire del Lynx è molto dubbio. L'alta qualità di questa macchina sarà sufficiente a contrastare Game Boy molto meno costoso e inoltre con una vasta ludoteca a disposizione? D'altronde Lynx avrà senza dubbio non poche difficoltà a resistere all'arrivo di console portatili di qualità equivalente come la Game Gear della Sega, presentataal SIM di Milano lo scorso settembre da Giochi Preziosi che sarà presumibilmente distribuita a primavera inoltrata e la PC Engine Hand Tape della NEC (o Turbo Express, come è stata ribattezzata per il mercato americano). Entrambe hanno dimensioni comparabili: tuttavia, se una è orientata, come Lynx, nel senso della larghezza (Game Gear), l'altra, come Game Boy, lo è in altezza. Le due console utilizzano uno schermo a colori LCD. La risoluzione del Game Gear (480), 160 x 146, è meno buona di quella del Turbo Express (320 x 224). Gli schermi sono chiari, la tavolozza sulla Game Gear è di 4096 colori e di 512 sulla Turbo Express. In compenso il vantaggio è della NEC, con 256 colori simultaneamente visualizzabili sullo schermo, mentre la Sega ne può visualizzare solo 32. Le due console sfruttano processori a 8 bit, la Game Gear ha la frequenza di 3.58 MHz, ma la Turbo Express è decisamente più efficiente, con un customship di tecnologia C-MOS sviluppato dalla Hudson (l'-HuC6280) che gira a 7,16 MHz.
La RAM di sistema è di 8 Kb per entrambe. Per quanto riguarda la V-RAM (RAM video) il vantaggio è di nuovo per la Turbo Express con 64 Kb, mentre la Game Gear non ha che 16 Kb.

NEC e Sega saranno temibili rivali per Lynx

Le prestazioni delle due macchine sono simili per l'autonomia delle 6 pile (da 3 a 5 ore). NEC e Sega portatili sono anche entrambe stereo. Il prezzo? Impossibile da valutare finché non arriveranno. Da qualche mese sono uscite in Giappone e negli USA e il prezzo del Game Gear sarà presumibilmente di circa 170 mila lire, mentre per il Turbo Express si aggirerà sulle 250 - 300 mila lire.
Se Turbo Express sembra avere prestazioni tecniche superiori, che ne è dei programmi? Di nuovo la console portatile della NEC potrebbe apparentemente superare la Sega purché opportunamente distribuito, in qyanto Game Gear usa un nuovo formato di cartucce, che non sarà compatibile né con Sega 8 bit né con il Megadrive. Gli utenti dovranno perciò attendere la comparsa di nuovi programmi e, poiché la macchina è nuova, pazientare prima che i programmatori padroneggino perfettamente questa nuova venuta. Turbo Express è invece compatibile con tutta la biblioteca del PC Engine (Coregraphx). Questa compatibilità offre due vantaggi: la possibilità per i possessori della Coregraphx di riutilizzare tutte le loro cartucce quando desiderano portare con sè una console e, d'altra parte, l'accesso a una favolosa collezione di soft, scritti da programmatori che conoscono ormai perfettamente la loro macchina (basta vedere gli scrolling in parallasse di cartucce recentemente uscite come Down Load o Veigues).
Infine, entrambe le console offrono un'espansione che consente di ricevere le trasmissioni TV (standard NTSC) e di usare il video a colori per la visualizzazione. A titolo di aneddoto poi, sono state appena lanciate sul mercato giapponese delle specie di lenti da mettere sul video del Game Boy per avere una visione migliore. Sono previste anche versioni Game Gear e Turbo Express.
Allora quale console portatile scegliere? Attualmente, Game Boy è la macchina più soddisfacente. Comprare un Lynx è appagante, chi ha pazienza può attendere Game Gear e Turbo Express.

LA CONSOLE FANTASMA

Avrete sicuramente indovinato di quale console si tratta. Sono dei bei tipi alla Konix: mentre i giapponesi hanno appena inventato le portatili, la Konix ha terminato la messa a punto della prima console totalmente invisibile. Ci hanno fatto sognare con la loro poltrona idraulica e la loro console munita di volante! Peccato che, non siano mai riusciti a far girare un solo programma su questa macchina piena di bug! Tanto peggio e non se ne voglia loro troppo, in fondo fabbricano eccellenti joystick.

NOTA DEI PROFESSIONISTI

Le console hanno un avvenire davanti a loro. Sempre meglio distribuite, sostenute da un numero crescente di editori americani ed europei, queste macchinette dovrebbero andare molto forte già per questo Natale. Tutta la redazione ha collaborato per poter effettuare questo servizio.

Lo ammetto, vado matto per Supergrafx NEC!

Allora, quale console acquistare? Per le portatili proporrei di aspettare ancora un po'. Lynx è una macchina stupefacente, ma occorre sapere che pochi giochi sono disponibili e le sue possibilità di successo non sono garantite proprio a causa di questo fattore. Quanto al Game Boy, né il prezzo né la softeca disponibile potranno farci dimenticare la bassa qualità del video LCD che proprio non va. Di fatto, attendiamo impazienti l'uscita del NEC Turbo Express e del Sega tascabile che sembrano, almeno dalle premesse, offrire una qualità maggiore.

Dal lato console da tavolo, elimineremmo subito la Neo-Geo. Tecnicamente favolosa (non ci sono abbastanza aggettivi adatti, neanche nella nostra lingua che pur ha un lessico da stendere ogni studente, a descrivela: un sogno!) è davvero fuori prezzo (400 mila lire a gioco è una follia!). NEC Coregrafx (o il PC Engine) è una eccellente console di gamma bassa. La grande diffusione in Giappone le assicura una ludoteca superba, sia come quantità che come qualità e presenta perciò delle ottime referenze. E le novità non cessano di affluire! Giochi impressionanti e una solida rete di distribuzione dovrebbero consentire anche al Megadrive di imporsi sul nostro mercato in buona quantità. Si può solo criticare la modifica della porta per le cartucce da parte della Virgin che rischia di rallentare l'arrivo delle novità (ricordatevi della Nintendo) per quanto riguarda il software. La sua tavolozza di colori ci sembra un po' ristretta, perlomeno per una console di questa potenza. Lo ammetto, ho un debole per la Supergrafx. Consentendo di utilizzare tutti i giochi presenti sul mercato per il PC Engine (sarebbe un peccato privarsene), questa macchina dispone infatti di una tavolozza di colori, degna della macchina grafica per eccellenza: Amiga, e di possibilità di animazione fuori dal comune. Ho avuto la fortuna di vedere gli scrolling di Grandzort o il 3D di Battle Ace... eccezionali! A causa del dettaglio grafico Ghouls'n Ghosts, su Supergrafx è un gioco che potrebbe far venire un collasso ai possessori di Megadrive. Si osa appena immaginare l'esito il giorno in cui gli editori si decideranno a sviluppare giochi SGX su CD ROM... In ogni modo, quale che sia la

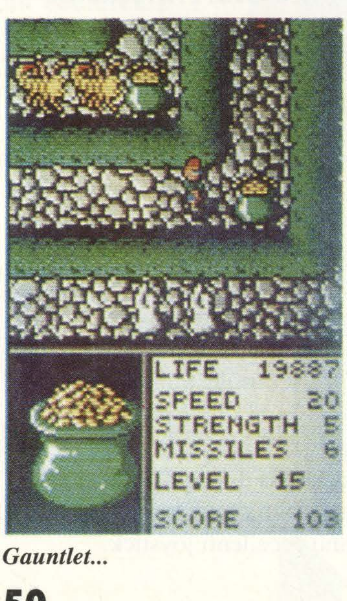
Game Gear sarà una concorrente temibile per Lynx di Atari, ma non beneficerà della ludoteca del Sega Master System o del Megadrive. Un handicap!



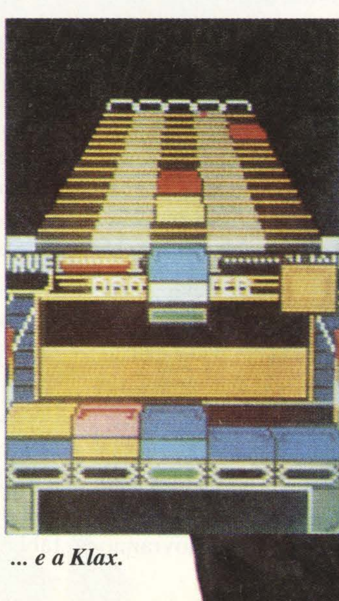


Se la console portatile della NEC fosse importata potrebbe far furore. Ma non ci illudiamo: il nostro mercato è ben lungi dall'essere prioritario rispetto agli USA...

Occorre far ruotare la Lynx per giocare a...



Gauntlet...



... e a Klax.

vostra scelta, se volete una macchina solo per giocare, rivolgetevi a una console. Non rimpiangerete la spesa.

E.F.

Penso che una console non dovrebbe superare le 200 - 250 mila lire...

A parte la console Amstrad e Neo-Geo, ho giocato su tutte le console che stanno per invadere in massa il mercato. Ciò detto, dubito assai che la Amstrad sia al vertice della tecnologia! Al massimo, considerate le caratteristiche comunicatemi dai professionisti che l'hanno vista di persona, sarà una buona console di gamma media. Visto il prezzo, la Neo-Geo è destinata unicamente ai fanatici che vorrebbero avere in casa una macchina da sala giochi (oppure la soluzione ideale sarebbe quella applicata in Giappone dove è diventata una macchina da noleggio, l'acquisto una vera e propria follia!). Se mi si chiedesse di scegliere una console, sarei indeciso perché ce ne sono due che attirano la mia attenzione: Sega Megadrive e PC Engine (o la Supergrafx). La difficoltà nella scelta risiede nel fatto che entrambe offrono qualità grafiche e sonore soddisfacenti. I giochi disponibili per queste due macchine sono spesso di qualità superiore alle versioni micro, ma... attenzione al momento dell'acquisto, ce ne sono in circolazione anche un buon numero che non esito a definire scadenti. Eh sì! Non è detto che con una supermacchina si avranno solo buoni giochi... Guardate che cosa succede su ST, Amiga e PC. Se comprerei una console ora? No... non mi fiderei, ci sono troppe marche che si lanciano nella corsa e non mi andrebbe

LA SOFTECA IDEALE

Mad Max, appassionato di micro ma anche entusiasta delle console, vi propone i giochi che rappresentano il top del top, attualmente, su ciascuna delle macchine trattate.

SEGA MASTER SYSTEM
Golden Axe
Wonder Boy III
Tennis Ace
Psyco Fox
Dynamite Dux
Operation Wolf
Golfmania
Rastan
Captain Silver
Shinobi
Double Dragon
Choplifter
R-Type
Space Harrier
Golvellius
Phantasy Star
Y's
Fantasy Zone
Super Wonder Boy
Zillion
Zillion II
Alex Kid in Miracle World
Great Volleyball
Rocky
Rescue Mission
Maze Hunter 3D
Chase H.Q.

NINTENDO NES
Simon's Quest
Solomon's Key
Rygar
Track & Field II
Fighting Golf
The Adventure of Link
Life Force
Metal Gear
Double Dribble
Rush'n Attack
Cobra Triangle
Castlevania
Ghosts' n' Goblins
Gradius
RC Pro Am
Super Mario Bros II
Kid Ikarus
Kung-Fu Master
Legend of Zelda
Metroid
Punch Out
Super Mario Bros

PC ENGINE
Red Alert
Super Darius (CD ROM)
Wonder Boy II (CD ROM)
Legendary Axe
Splatter House
New Zealand Story
Tiger Heli
Chase H.Q.
Heavy Unit
Triple Battle F1
World Court
Shinobi
Galaga 88
PC Kid
Son Son II
Naxat Open
R-Type
R-Type II
Ordyne
Vigilante
Gunhed
Bloody Wolf
Dragon Spirit
Final Lap
Ninja Warriors
Neutopia
Super Volleyball
Formation Soccer

SUPERGRAFX
GrandZort
(+ tutti i game del PC Engine)

MEGADRIVE
Mystic Defender
Golden Axe
Ghouls n'Ghosts
Soccer
Super Hang On
Final Blow
Revenge of The Shinobi
Basketball
Herzog Zwei
DJ Boy
New Zealand Story
Tetris

GAME BOY
Tetris
Super Marioland
Qix
Tennis
Batman
Castlevania
Puzzle Boy
Nemesis
Motocross Maniacs
Hyper Lode Runner

LYNX
California Games
Klax
Slime World

di acquistare una console che sparirà dal mercato entro un paio d'anni come è già successo per altre. Ribadisco ancora di no (mi dispiace essere così ripetitivo!) poiché penso che una console non debba superare le 200 - 250 mila lire. Concludendo, attendo seduto comodamente in poltrona, di vedere quali console conquisteranno il mercato con il conseguente abbassamento dei prezzi e poi deciderò quale softeca sia più conveniente, perlomeno a livello personale. Non ho fretta, grazie al mio vecchio Amiga... E se per caso arriva il CD-ROM, non comprerei nemmeno una console! Per dirvi tutto, al limite, acquisterei quest'anno un PC 386, VGA... in previsione del CD-ROM che è favoloso.

Mad Max

La console non deluderà mai i veri arcadiani

Personalmente mi è indifferente giocare su una macchina piuttosto che su un'altra, ciò che mi interessa realmente è la qualità dei giochi con cui mi cimento. E a questo livello, è ormai appurato, i giapponesi sono davvero i veri maestri per quanto riguarda il genere arcade. Passo tanto di quel tempo a stupirmi dei giochi giapponesi che ho la strana impressione che i miei occhi comincino a diventare a mandorla e la mia pelle ad assumere un colorito giallognolo, inoltre, ultimamente, ho scoperto che il sakè è una delle mie più grandi passioni: visti i risultati... Ma siamo seri! Il fatto che io viva una bella storia d'amore con le mie console non vuol dire che potrei separarmi dal mio Amiga, assurdo! Per essere smanettoni felici, nella vita si devono possedere una console e un micro-computer, è il minimo vitale! Detto questo, purtroppo bisogna sempre fare i conti con la realtà, si deve riconoscere che non tutti possono permettersi di acquistare due macchine. Allora non resta che una soluzione: si deve scegliere e per il giocatore appassionato del genere arcade non ci sono grossi problemi: imperativo, si impone una console.
In verità, in verità vi dico (che sia impazzito? n.d.r.), i giocatori arcade che acquisteranno una console saranno felici e contenti proprio come nelle favole. Fin qui non ci piove, ma la scelta tra PC Engine e Megadrive pone un dubbio amletico. Hanno capacità all'incirca equivalenti ed entrambe dispongono di giochi arcade di buona qualità. Il solo criterio di scelta che si possa usare attualmente è valutare il fatto che il PC Engine potrebbe costare qualche decina di migliaia di lire meno del Megadrive (insomma... puramente accademico!!!), anche se non si trova ancora facilmente. A parte questo, sono alla pari. Potrei influenzarvi e dirvi che ne preferisco una, ma non significherebbe gran che, visto che continuo a cambiare idea: siamo o non siamo in regime di libertà!? Credo comunque che il mio problema sia abbastanza diffuso: PC Kid e Tiger Heli sono annunciati su PC Engine e mi dico che è la console migliore, a rimettere in parità la bilancia, il mese successivo scopro Mystic Defender e Revenge of the Shinobi e allora preferisco il Megadrive e così via... Se siete in dubbio, non vi angosciate e scegliete tranquillamente la macchina che dispone dei giochi preferiti. Qualunque sia la vostra scelta non sarete delusi. La vera garanzia a favore del Megadrive è la distribuzione da parte di iochi Preziosi. Anche se non è certamente indispensabile, non è spiacevole partire per le vacanze con un Game Boy nel bagaglio, tanto prende solo un piccolo posticino. Ascoltando solo la mia coscienza professionale (lo vediamo! - n.d.r.), ci ho provato e non sono rimasto affatto deluso. Tuttavia è piuttosto triste accorgersi che Game Boy, con il suo povero schermo monocromatico, sembra illuminato da una candela, romantico ma poco pratico, in compenso ci sono i game e che game! Mi esalto di più giocando a Super Marioland che con i graziosi giochetti della Lynx. C'è da dire che non bado alla qualità tecnica avendo interesse per il gioco, ma questo non è necessariamente il parere di tutti.

A.C.

Ultima parola: un micro, per giocare, non ha più senso di esistere...

Computer o console? La scelta mi sembra ovvia: se si vuol giocare e solo giocare, si impone la console, i giochi sono migliori su console che su microcomputer. Il semplice fatto che non esiste la pirateria (o su scala molto ridotta), consente agli editori, che possono anche essere sicuri di guadagnarci, di lanciare dei veri piani di sviluppo di programmi di durata spesso più che annuale, che integrano equipe di ottimi programmatori. Risultato: programmi di alta qualità, con difficoltà progressiva, pieni di astuzie e di passaggi segreti, realizzazioni quasi esenti da bug, ecc.

I programmatori giapponesi non sono meglio dei loro confratelli occidentali, è il numero di componenti delle equipe (più di 60 persone per un gioco come Y'S) e stipendi adeguati che permettono di ottenere giochi di tale qualità (qualcuno disse... non di solo pane vive l'uomo!). Ma quale console scegliere? Ammetto francamente che giocare su Nintendo o Sega Master System dà l'impressione di fare un passo indietro. Anche se alcuni giochi su queste macchine sono molto ben concepiti dal punto di vista dell'interesse, la loro grafica rozza e la scarsa qualità della realizzazione tecnica tolgono tutto il piacere del gioco.
Super Famicom (di cui conosciamo ben poco) e le portatili NEC e Sega non sono ancora disponibili, Neo-Geo, "er mejo", ha un costo proibitivo, restano perciò solo due console: Megadrive di casa Sega e Supergrafx (o PC Engine) di casa NEC. Ammetto sinceramente di preferire l'SGX al MD. I suoi processori specializzati realizzati dalla Hudson le permettono, un po' come alla illustre assente Famicom, di ottenere processi di animazione basandosi sull'hardware. I programmatori hanno così meno lavoro, con i co-processori che li alleggeriscono di alcuni compiti ingrati. Così la SGX permette animazioni in 3D a superfici piene molto rapide, come si può scoprire in alcuni livelli di Battle Ace. Le funzioni hard di deformazione dell'immagine appaiono anche sulla pagina di presentazione di Grand Zort. Allo stesso modo l'SGX possiede più piani e gli scrolling in parallasse sono molto facilitati, non dovendo più essere programmati nel soft. Così gli sprite non lampeggiano mai (cosa che non avviene, ad esempio, per il PC Engine o per il MD).
E' anche vero che è molto difficile dare un giudizio definitivo su una macchina che non ha, al momento, che due o tre giochi. Ma i giochi che esistono per ora su SGX sembrano più curati. Così nella versione MD di Daimakaimura (Ghoul-s'n Ghosts) il tronco degli alberi e il fogliame hanno meno colori di quelli presenti nell'SGX. Come anche al primo livello un ponte, presente nella versione arcade come nell'SGX, non c'è più nella MD. Rimane da confrontare l'animazione, ma in questo campo la NEC non ci ha mai deluso!

M.B.

Nota. Questo, diciamo, "approfondimento" è il risultato del lavoro di tutta la redazione dopo tante cestinature!

PARLIAMO DI SOFTWARE HOUSE

In questa breve rassegna, presentiamo le principali caratteristiche delle software house europee e italiane.

OCEAN

Data di fondazione: giugno 1983.
Società fondata da David Ward e John Woods con sede a Manchester. Nel 1985 la società acquisisce i diritti per l'utilizzo dell'etichetta Imagine. Il nome Ocean è legato a giochi di grandissimo successo, fra i quali spiccano le conversioni da coin-op e i programmi ispirati a pellicole cinematografiche campioni d'incasso. Ricordiamo Operation Wolf, Rainbow Island, Chase HQ, Robocop, Batman the Movie. Grandi best-sellers firmati Ocean anche per il Natale '90: Robocop II, Total Recall, Navy Seals, Chase HQ II.

US GOLD

Data di fondazione: gennaio 1984.
Società fondata da Geoff e Ann Brown con sede a Birmingham. Distribuisce numerose e prestigiose etichette tra le quali Access, Epyx, Loriciel, Delphine Software, così come Sega e Capcom. Il suo campione d'incassi è Out Run. Fra i titoli storici citiamo Leaderboard, Black Tiger, Strider. Grandi Best-Sellers firmati US Gold anche per il Natale '90: E-Swat e Line of Fire (conversioni Sega), U.N. Squadron e Strider II (conversioni Capcom), Operation Stealth (Delphine Software).

VIRGIN MASTERTRONIC

Data di fondazione: 1988.
Nata dalla fusione della Mastertronic, fondata nel 1981 (società leader del software economico) e dalla Virgin Games, fondata nello stesso periodo da Nick Alexander. Ha sede a Londra. Fra i più grandi successi ricordiamo Double Dragon, Double Dragon II e Shinobi. Fra i successi più recenti citiamo invece New York Warriors, Golden Axe (grandissima conversione Sega) e Wonderland.

ACTIVISION

Data di fondazione: 1980.
Società fondata da Jim Sery, Alan Miller, Larry Kaplan, Bob Whitehead e David Crane con sede a Reading Berkshire. Il successo per antonomasia è Ghostbusters. Tra i programmi più famosi citiamo Wonderboy, Altered Beast, Ninja Spirit. In uscita per Natale due conversioni da coin-op di grande richiamo: Atomic Robo-Kid dalla U.P.L. e Dragon Breed dalla Irem.

MIRRORSOFT

Data di fondazione: giugno 1985.
Società con sede a Londra. Distribuisce le seguenti etichette: Imageworks, Cinemaware, FTL, Spectrum Holobyte, PSS con una particolare attenzione al mercato dei 16 bit. Fra i grandi successi citiamo Speedball, F-16 Falcon, Dungeon Master.
Il Natale Mirrorsoft è all'insegna di uno dei fenomeni cinematografici dell'anno: Teenage Mutant Ninja Turtles. Ancora, Flight of the Intruder, Chaos Strikes Back, Crash Course.

GENIAS

Data di fondazione: ottobre 1989.
Società con sede a Bologna, è stata fondata dal presidente Riccardo Arioti col coordinatore Stefano Roda. La Genias può contare su uno staff formato da programmatori, grafici e musicisti: oltre trenta persone in tutto, una cifra incredibile considerando la situazione italiana. Tra i successi riscontrati da questa software house, ricordiamo Mysterer, ma soprattutto World Cup 90. Le ultime proposte della casa bolognese riguardano Dragon's Kingdom, ambientato nel medioevo, e Over The Net, una simulazione di pallavolo, entrambi disponibili su tutte le macchine.

SIMULMONDO

Data di fondazione: maggio 1988.
Società fondata da Francesco Carlà con sede a Bologna. Le sue più importanti realizzazioni riguardano esclusivamente simulazioni sportive. Le principali: Italy 90, Formula 1 Manager, Basket Manager e 500 cc Moto Manager. Tra gli ultimi game ricordiamo Formula 1 - 3D, Big Game Fishing e I Play 3D Soccer.

IDEA

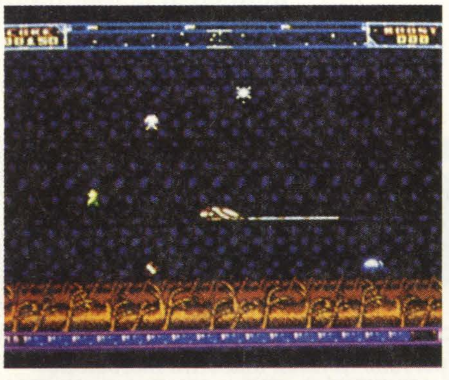
Data di fondazione: gennaio 1990.
Società fondata dal software manager Antonio Farina, con sede a Casciago in provincia di Varese. Società ancora giovane, ha già riscosso successo con i titoli Bomber Bob e Moon Shadow. Per il Natale, Lupo Alberto, il simpatico personaggio tratto dai fumetti.
Progetti per il futuro, acquisizione di conversioni da fumetti e altri giochi originali.

TOP GAME
AZIONE

Questo genere non conosce soste da quando sono apparsi i computer. A volte molto belli e altre noiosi e ripetitivi, resta, comunque, il fatto che gli smanettoni nazionali trovino in questo genere il loro passatempo preferito. Sia che si lotti contro alieni impertinenti oppure contro bande impegnate in loschi traffici, i giocatori saranno soddisfatti dall'enorme quantità di soft disponibili tra cui scegliere. Da un po' di tempo a questa parte assistiamo all'uscita di game che si avvicinano sempre di più a dei veri cartoon in cui, oltre al lato azione, viene proposto al video-player anche un ambiente degno di nota.

Anarchy

Atari ST - Amiga

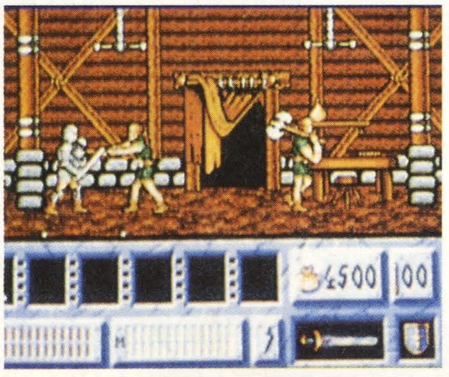


GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Classico ma appassionante se siete patiti di shoot'em-up, ecco quanto si può dire di Anarchy. Lo scopo della vostra missione consiste nel proteggere alcune basi terrestri e nel distruggere contemporaneamente tutti gli alieni che entrano nel raggio del radar puntato verso il cielo. Lo scrolling verticale di Anarchy è molto fluido, l'animazione rapida e sciolta, convincente la colonna sonora. Dal punto di vista della giocabilità la il joystick risponde con una precisione stupefacente. La vostra navetta può cambiare direzione in un batter d'occhio, ma dovete anche lottare contro un'inerzia molto realistica. Tutte queste qualità grafiche affascineranno gli appassionati del genere. In compenso, la mancanza di originalità del soggetto e della realizzazione non permetteranno ad Anarchy di classificarsi tra i migliori programmi. Come in tutti gli shoot'em-up degni questo nome,vi viene data la possibilità di raccogliere armi via via più potenti permettendo così al gioco di evolversi graduatamente sia come difficoltà che come interesse. Per tutto il resto, ricalca in modo classico la categoria dei suoi simili. (Dischetto Psygnosis)

Back to the Gold Age

ST

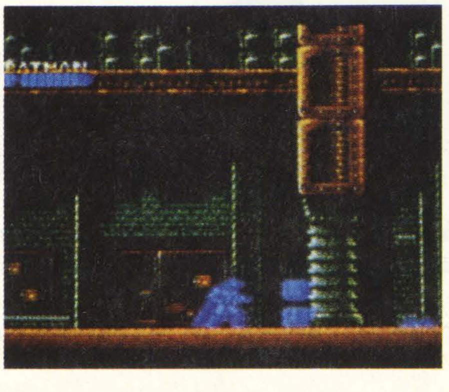


GENERE	ARCADE/STRA.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Back to the Gold Age vi riporta ai tempi della febbre dell'oroin nome della quale sono state mietute molte vittime. Questa volta però non si tratta della corsa all'oro nel senso di scoprire giacimenti nascosti o impossessarsi di territori fruttiferi, ma di recuperare (siamo un po' più indietro nel tempo) gioielli e poteri magici. Armato di una spada, il cavaliere Zad da voi impersonatoinizia l'avventura esplorando una vasta quanto misteriosa regione. Ma non abbiate timore, perché nel corso dell'avventura, scoprirete ogni sorta d'oggetti che, se usati nel giusto modo, vi potranno aiutare facendovi acquistare dai mercanti, che incontrerete durante la vostra caccia, ogni genere di armi. Back to the Gold Age si avvicina molto a Targhan, tanto per il concetto di gioco quanto per la sua realizzazione. I combattimenti non sono sempre appassionanti, benché si possa utilizzare indifferentemente una spada o una balestra. L'aspetto avventura è abbastanza ricco,grazie anche agli scenari ben studiati nel contesto dell'ambiente, ma è perlomeno spiacevole il fatto che l'azione manchi di dinamismo. (Dischetto Ubi Soft)

Batman

Amiga - CPC - C64 - Sp - PC - Nintendo

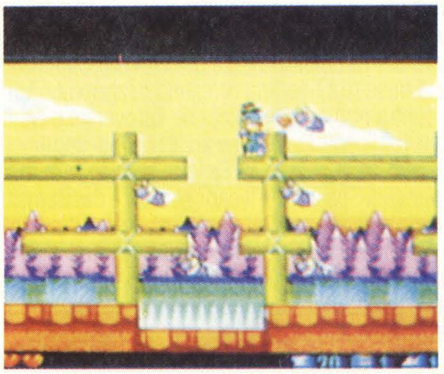


GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	19500-79000

Per l'ennesima volta, Batman si lancia all'inseguimento di Joker per le strade di Gotham City. Prima di raggiungere il suo vecchio nemico, il super-eroe incappucciato dovrà affrontare numerosi avversari in agguato lungo i cinque livelli del programma. L'uomo pipistrello può battersi a mani nude, ma le diverse armi recuperate per strada si rivelano spesso più efficaci. Tanto più che voi avete la possibilità di passare dall'uno all'altro metodo in ogni momento a seconda di come si svolge l'azione. Abbiamo davanti veramente un grande eroe non solo dei fumetti e del cinema ma anche come ispiratore di eccellenti game. Dopo la conversione Ocean per Amiga & Co, ecco pronta anche la versione per la console Nintendo. Questo programma, a metà strada fra shoot'em-up e platform, è appassionante e abbastanza ricco da riuscire a tenervi a lungo davanti al monitor. Batman è nettamente più recente della maggior parte dei programmi attualmente disponibili sul mercato e ciò lo rivela il livello della qualità della realizzazione. Un gran gioco, che non bisogna perdere. (Cartuccia Sunsoft)

Blue Blink

PC Engine

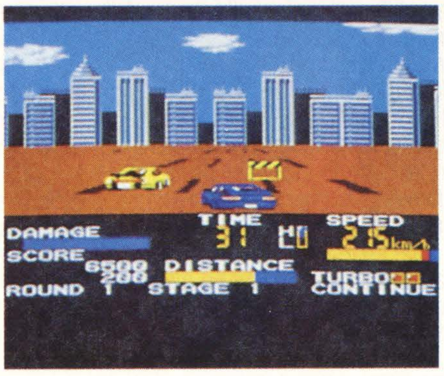


GENERE	PLATFORM	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Blue Blink è un platform che vi propone di dirigere tre personaggi attraverso una pericolosa regione nella quale dovrete guardarvi sempre alle spalle per evitare le varie imboscate che vi verranno tese dalle orde delle terribili creature che la popolano e che vi renderanno vita dura. In effetti, voi controllate solamente un unico personaggio mentre gli altri due seguono scrupolosamente i vostri movimenti. I nostr tre eroi dispongono ognuno di armi diverse e sta poi a voi decidere chi sarà il capo della missione. Questo programma, a metà strada fra arcade/avventura e gioco di piattaforme, non manca certo d'originalità. Il principio dei personaggi che avanzano in fila indiana costituisce una innovazione interessante che offre non poche possibilità. Anche se Blue Blink è lontano dall'essere il miglior gioco platform su PC Engine, vi farà indubbiamente passare tanti piacevoli momenti di divertimento. Viste le potenzialità della macchina per la quale è stato realizzato, l'unica cosa che si può recriminare sono gli scenari un po' al disotto dello standard al quale questa console, da poco distribuita anche da noi, ci ha abituato. (Scheda Hudson soft)

Chase HQ

Amiga - CPC - Sega Master System



GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-49000

Tutti conoscono il principio di gioco di questo arcade di successo che vi propone di inseguire una banda di pericolosi criminali al volante di un'auto della polizia. Essendo stato il suo primo programma sviluppato su questa console, la Taito ne ha particolarmente curata la conversione. Battle Outrun (un clone di Chase HQ) non vale nulla al confronto, soprattutto per quanto riguarda la velocità di animazione.
I comandi di controllo sono tanto fluidi quanto precisi e rendono questo soft assai maneggevole. Presi dalla velocità, non è comunque sempre facile colpire l'altro veicolo, e questa estrema velocità vi causerà sicuramente qualche problema specialmente alle prime partite quando non si conosce ancora bene la dinamica del gioco e non ci si è ancora fatti il piede ai comandi dell'auto. Il problema però è marginale e passeggero, poiché una volta entrati in ambiente, il divertimento è assicuratoe diventerà poi molto difficile abbandonare il sedile di guida della pantera. Basta una parola per definire questo soft: inimitabile.
(Cartuccia Taito)

DJ Boy

Sega Megadrive

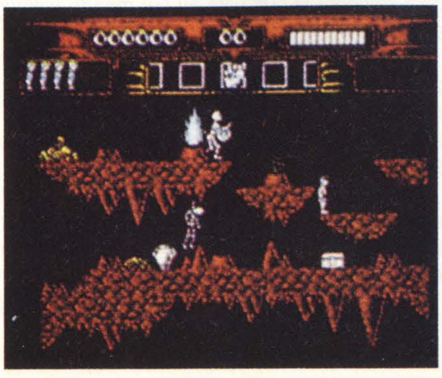


GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Cosa fa un DJ quando una gang rapisce la sua ragazza? (State per assistere al tremilionesimo rapimento di ragazze nella storia della micro-informatica da divertimento - n.d.r.) No, non prende il shuriken, ma infila i suoi pattini a rotelle e parte, lanciandosi in combattimento con una determinazione pari a qualsiasi ninja armato fino ai denti. Disponete di un buon numero di colpi, ma attenzione, i vostri avversari sono eccezionalmente rapidi. Questa versione arcade, non manca di originalità: un beat-them-all su pattini a rotelle non è comune! La grafica è talmente ben riuscita che si ha quasi la tendenza a lasciarsi distrarre un po' troppo dallo spettacolo. Ma la difficoltà del gioco non lascia spazio al divertimento. Anche fermandosi nei magazzini per fare rifornimento di energia, esistono poche probabilità che riusciate ad arrivare sano e salvo alla meta di questa avventura. Vale comunque la pena di provare, perché l'azione di questo programma non manca nè di dinamismo, grazie all'animazione tanto rapida quanto precisa.
(Cartuccia Sega)

Myth

CPC464 - C64



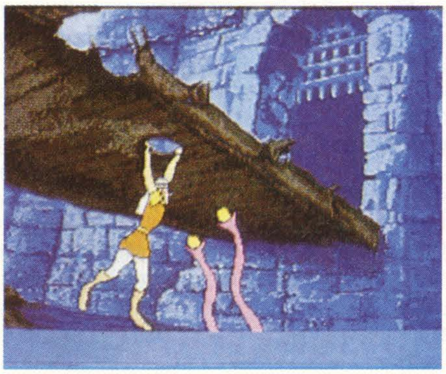
GENERE	ARCADE/ADV.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	19000-25000

Vi piace la mitologia? Siete appassionati di tutto quanto emani mistero? Bene, Myth è quanto fa per voi. Questo soft vi trasporta nel mondo fantastico della mitologia ai tempi in cui dominivano i grandi imperi in un ruolo di primo piano in una lotta senza quartiere contro le ire degli dei che, come ben si sa, sono abbastanza capricciosi e facilmente irritabili. Per l'occasione, dovrete vedervela con un dio malefico che vuole far scomparire dalla faccia della Terra tutta la razza umana. Per impedirglielo, naturalmente, dovrete arretrare nel tempo fino a raggiungere le più grandi civiltà del passato: romana, egiziana, greca e norvegese. Myth è un grande gioco arcade/adventure, come solo li sa fare la System 3, ben nota agli appassionati di questo genere di game. A differenza di Last Ninja o Tusker questo programma offre un sapiente dosaggio tra combattimenti e ricerca di oggetti, indispensabili al successo della missione. La ricerca si rivela tanto lunga quanto difficile a causa degli intrighi di cui la trama è farcita. In definitiva, una buona realizzazione, anche se la grafica non raggiunge livelli eccelsi.
(Cassetta System 3)

TOP GAME
AZIONE

Dragon's Lair

Amiga - ST - PC

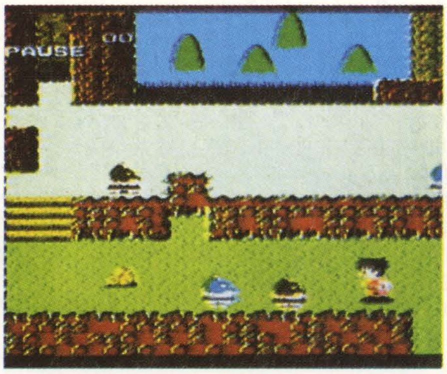


GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	75000-85000

Dragon's Lair continua a riscuotere un ben meritato successo nel mondo dei micro e questa volta ve lo proponiamo nella versione di Atari ST. Come ormai sapete, il ruolo principale che voi rivestite è quello del valoroso Dirk. La principessa Daphne è stata rapita dal drago e sta solo a voi ora riuscire a liberarla cercando di aprirvi un varco tra le varie trappole e combattendo contro numerosi nemici che vitroverete davanti una volta entrati nel castello. Percorrete tutti i sotterranei fino ad arrivare al conflitto finale con il terribile drago. Questo tardivo adattamento di Dragon's Lair su Atari ST ha beneficiato dei miglioramenti apportati a Space Ace. Il caricamento è decisamente più rapido, il gioco è contenuto in quattro soli dischetti ed è stata soppressa l'inutile copia di ogni scena. La magia della grafica riuscirà sempre ad affascinarvi, così come l'animazione e il sonoro. Se ne è fatta davvero tanta di strada da quando questo gioco fece gridare al miracologli appassionati del coin-op, ma d'altra parte, soft sempre più snelli non potevano proibire questa gioia anche ai possessori di micro.
(Dischetti Ready Soft)

Dragonball

Nintendo



GENERE	ARCADE/ADV.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Dragonball vi spinge ad esplorare differenti regioni alla ricerca delle sette sfere del Dragone. Durante la progressione del gioco, scoprirete armi supplementari che vi permetteranno di lottare più efficacemente contro i vostri avversari, così come alimenti che vi permetteranno di rimettervi in forze, per continuare la ricerca. Drangonball è un gioco arcade/adventure che riprende il tipo di presentazione di La Leggenda di Zelda ma, al contrario di quanto accadeva in quest'ultimo, Dragonball propone uno scrolling multidirezionale. Ecco un programma abbastanza ricco nel quale si deve esplorare ogni centimetro di territorio per fare interessanti scoperte. Tuttavia il tipo di grafica e la storia proposta, si rivolge soprattutto ai più giovani, che si divertiranno molto con queste avventure. Molto interessante è, appunto, la trama che si discosta non poco da quella tradizionale che si rifà al superamento di avversari più o meno agguerriti: qui, per raggiungere lo scopo, è necessario un collage. Si apprezzerà, infine, il fatto che tutti i testi che appaiono sullo schermo siano stati tradotti nella nostra lingua madre.
(Cartuccia Bandai)

Shinobi

PC Engine - Amiga - ST - C64 - CPC64 - Spec.



GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-79000

Molto noto questo gioco in quanto adattato ormai su qualsiasi macchina. Solo Shinobi può riuscire in una missione difficile come questa. L'ambiente non è dei più rassicuranti, anzi è oltremodo infido trattandosi di ricattatori della peggior specie. In quest'adattamento del gioco arcade della Sega, dovete affrontare temibili bande di spietati criminali, specializzate nel rapimento degli esseri più indifesi e fragili: i bambini. Un compito che non vi lascia possibilità di scelta: non potete restare insensibili a guardare, perciò armati di tutto il coraggio di cui disponete date battaglia a queste bande intenzionati ad usare ogni possibile astuzia e tipo di lotta per liberare gli ostaggi. La versione PC Engine è decisamente superiore a quelle dei micro, sia per quanto riguarda la grafica che per l'animazione. Il primo livello è identico a quello del gioco arcade ed è una vera delizia, ma poi, vi attende una brutta sorpresa, perché si salta direttamente al terzo livello ed è e non si usufruisce più del ninja tridimensionale: peccato perché questa mancanza fa scadere un po' la qualità del soft.
(Cartuccia Asmik)

Fire and Brimstone

Amiga - ST

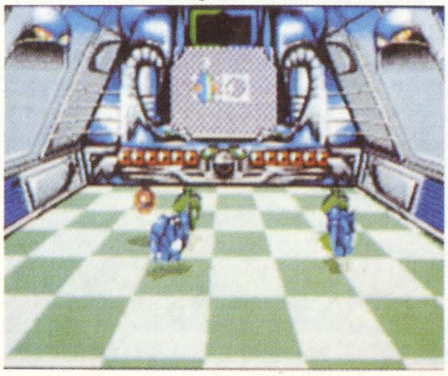


GENERE	ARCADE/ADV.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Hela, dea della morte, si appresta a stendere le sue nere ali sul mondo vichingo. Il valoroso guerriero Thor è stato scelto per attraversare i nove mondi che lo separano da quello di Hela. Il vostro viaggio non sarà proprio una passeggiata, molti pericoli sono in agguato sottoforma di trappole varie e pericolose (fuoco, precipizi), senza poi contare creature inviate appositamente ed istruite per darvi il benvenuto. A prima vista questo programma sorprende piacevolmente per la qualità della grafica e in particolare degli scenari. L'animazione è dello stesso livello, rapida e fluida come deve essere imperativo in un game di questo genere, così come gli effetti sonori ben concepiti. Ma quello che più vi lascerà sbalorditi, è il ricorso ad una dimensione strategica venata di adventure. I numerosi trucchi che dovretre scoprire nei vari quadri mantengono vivo l'interesse di questo eccellente gioco. Pregio di questo gioco è la varietà degli elementi cui vi partecipano, per il resto è necessario calarsi nei panni dell'interprete per poter gustare a fondo tutte le sfumature.
(Dischetto Firebird)

Fireball

Amiga - ST



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Fireball è il calcio del futur, infatti le due squadre antagoniste, devono misurarsi in un campo eccezionale che prevede la presenza di ben otto porte. Per rendere più esplosiva la partita, si ricorre ad una palla che può esplodere da un momento all'altro. Il portiere? Un mostro lancia-fiamme che si guarderà bene dal lasciarsi sorprendere dai vostri tenetativi di andare a rete. Si tratta insomma di uno sport impietoso nel quale le partite subiscono frequenti interruzioni per fare entrare in campo combattenti sempre più agguerriti e sanguinari. Gli sport del futuro hanno ispirato moltissimi programmi ma, ad eccezione di Speedball, non si può certo dire che i risultati siano stati positivi. Fireball non comporta innovazioni rilevanti rispetto al suo illustre predecessore, tant'è vero che anche gli scenari studiati per l'arena di combattimento non si discostano più di tanto da quelli del game già citato. E' vero, comunque, che ci sono buone idee in fase di schemi startegici, ma ciò non è sufficiente a rendere il gioco appassionante anche per chi non sia ormai preso da vventure di questo genere.
(Dischetto Firebird)

Forgotten Worlds

Sega Megadrive - CPC - C64 - Amiga



GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-25000

In Forgotten Worlds sorvolate città di mondi dimenticati e devastati dalla mano impietosa di alieni che non si sono fatti scrupoli nel distruggere o sottomettere al loro potere tutto quanto gli sia capitato sottomano. Con un jet-pack montato sulle vostre spalle, partite per fare giustizia sommaria di tutto questo scempio e per tentare di recuperare quel poco rimasto che forse permetterà di ricistruire la vostra civiltà. Uno dei tasti di comando vi fa girare su voi stessi e questo vi consente di sparare incessantemente in tutte le direzioni. Di tanto in tanto vi sarà permesso di fermarvi in un magazzino per procurarvi armi più efficaci e alzare così il vostro livello di energia. La versione per Sega megadrive di questo celebre gioco arcade della Capcom è senza dubbio migliore di quella studiata per i micro a 16 bit, soprattutto per quanto riguarda la giocabilità. Da apprezzare, in modo particolare, la presenza di diverse opzioni e la possibilità di poter scegliere tra due livelli diversi di difficoltà. Sicuramente un buon shoot'em-up per uno o due giocatori.
(Cartuccia Sega)

Ghostbusters

Sega Megadrive

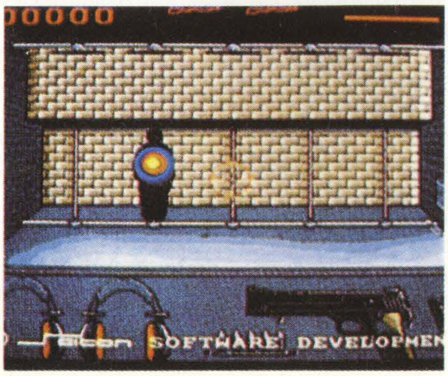


GENERE	PLATFORM	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Fantasmi, ectoplasmi & co. hanno nuovamente invaso le strade di New York, chi chiamare? Ma sono domande da fare? Ovviamente l'agenzia SOS Fantasmi! Selezionate il ghostbuster che più preferite ed iniziate a ripulire una delle case infestate. Potete agire come più vi aggrada, ma è preferibile cercare di possedere il miglior equipaggiamento prima di attaccare gli edifici più pericolosi. Ormai questa è la quarta versione dell'ormai famoso gioco ispirato ai Ghostbusters ed è di gran lunga la migliore anche perché si tratta della versione studiata per il megadrive. Metà shoot'em-up, metà gioco di piattaforme, Ghostbusters seduce con il suo humor delirante e con la qualità della realizzazione. I vari edifici sono molto vasti e riservano parecchie sorprese: giusto per farvi un esempio, possiamo dirvi che c'è la possibilità che un enorme braccio sbuchi da un muro per colpirvi all'improvviso, oppure che il gigantesco marshmallow vi sorvegli di nascosto da una finestra. Veramente delizioso! Per la versione studiata su console, confermiamo la straordinaria grafica che compensa una trama che un po' tutti già conosciamo. (Cartuccia Sega)

Take'em Out

Amiga



GENERE	SPARO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Take'em Out giunge dalla fredda Svezia una nazione che, come software, non si è ancora fatta distinguere. Ebbene, come presentazione, vi propone subito di entrare a far parte attivamente delle forze speciali aventi il compito di proteggere degli stadi d'allenamento (tiro al bersaglio o ball-trap) e delle missioni contro dei gangster o terroristi, pesantemente armati. In questo caso, fate molta attenzione a non colpire accidentalmente gli ostaggi: diamine... alla fin fine dovete salvarli! Take'em Out è un programma molto ludico, che offre sicuramente ore di incessante divertimento. Le diverse sequenze sono ben variate e quella specifica del ball-trap è particolarmente riuscita. Bisogna sparare presto e mirare bene, poiché le munizioni sono contate, quindi niente sprechi... Il controllo, molto preciso, si effettua attraverso il mouse. Durante le sequenze di combattimento, scegliete due armi differenti corrispondenti ad ogni pulsante di sparo. Anche se il programma rientra abbondantemente nel classico, possiamo certamente affermare che cattura all'istante ed è poi difficile abbandonarlo.
(Dischetto Artronic)

TOP GAME
AZIONE

Hurricane

Sega Megadrive



GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Ai comandi di un caccia sorvolate le linee nemiche affrontando carri armati ed enormi veicoli da guerra. L'originalità di questo shoot'em-up a scrolling verticale sta nella possibilità di far intervenire, di tanto in tanto, una squadra di sostegno che vi fornisca una superiore potenza di sparo. Questo gioco arcade della Toaplan presenta parecchie somiglianze con Tiger Heli, ma l'idea della squadriglia di sostegno aggiunge un pizzico di interesse in più. I vostri aerei scendono in picchiata verso il suolo quando vengono colpiti e li vedete scomparire uno dopo l'altro, ma con un po' di fortuna, accompagnata da un po' di mano, potrete portare a buon fina la vostra missione. Vale la pena di provarlo. Anche questo, come molti altri game di diverso genere, è un adattamento da micro su console, ed anche questo come già successo ad altri, risulta particolarmente riuscito per le buone prestazioni grafiche di questa console da poco importata e distribuita anche in Italia. Il genere è comunque sfruttato a dismisura, ma non può passare inosservato a tutti coloro che amano le battaglie aeree senza addentrarsi troppo nelle tecniche di volo. (Cartuccia Sega)

Warp

Amiga



GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Si tratta di uno shoot'em-up classico in cui avete a disposizione uno ship dal quale potete godere di una egregia veduta aerea su un territorio popolato di unità nemiche che vi sbarrano il cammino. Dotato di scrolling multidirezionale, dovrete darvi da fare per distruggere le riserve di carburante avversarie, le basi sotterranee, i lancia missili, eccetera. Dal lato strategia, avete a disposizione alcune opzioni: è possibile, infatti, scegliere nel corso del gioco fra differenti armi e soprattutto trasferire l'energia fra i quattro posti di comando della nave, propulsione, armi, scudo, e così via, il che vi permette di far fronte e di rispondere in giusta misura a situazioni anche critiche. Sia la grafica che il sonoro sono improntati alla semplicità: corretti ma senza denotare grande originalità. Warp ricorda l'antico Asteroids ma molto innovato! Confrontandolo invece con i soft che escono attualmente su Amiga nel campo degli shoot'em-up, non possiamo certo dire che Warp eccella in modo particolare! Chi fa collezione di questo genere di game... non lo perda!
(Dischetto Grandslam)

Tunnels of Armageddon

Apple II - II GS



GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Alle prove di addestramento sei risultato il miglior pilota della galassia, per cui sei stato immediatamente selezionato per compiere, a bordo di uno ship, una corsa che ti condurrà attraverso una rete di venti complessi sotterranei. Il tempo per ogni livello è strettamente misurato: se ti ritrovi su una falsa pista, perderai secondi preziosi. La velocità alla quale dovrai pilotare lo ship trasforma ogni muro in un pericolo mortale e, come se non bastasse, i complessi sotterranei sono colmi di torrette di difesa automatiche, di robot guardiani, di porte che non si aprono che ad intervalli che dovrai calcolare attentamente. Attenzione anche a non lasciarti sfuggire le armi più potenti e i diversi bonus. Tunnels of Armageddon è particolarmente curato, sarà perché l'americana California Dreams ha fatto programmare il soft nell'Europa dell'Est. L'effetto di velocità prodotto dallo scorrimento ultra-rapido delle pareti è splendido ed è stato reso possibile grazie a una particolarità del coprocessore grafico del GS, il modo Fill che autorizza il riempimento di una zona quasi istantaneamente. Un difetto per forza? La monotonia dei diversi livelli. (Dischetto California Dreams)

Last Ninja II

Amiga - ST - PC



GENERE	ARCADE/ADV.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	49000

Lanciato qualche tempo fa su computer a 8 bit e dopo aver meritato uno strepitoso successo grazie all'azione incessante e al fascino orientale, ecco finalmente l'uscita di questo splendido gioco genere arcade/adventure anche su 16 bit. Inutile dire che la maggior potenza del processore si è trasferita direttamente nel protagonista dell'avventura e negli stupendi scenari che fanno da sfondo. Anche qui ritroviamo lo shogun nel cuore di New York impegnato ad ingaggiare numerosi combattimenti per vincere i quali dovrete spremervi non poco le meningi. E' indispensabile frugare con cura ogni angolo, poiché la minima dimenticanza sarebbe fatale e dovreste ricominciare tutto daccapo. Last Ninja II è un gioco tanto difficile quanto avvincente, di cui non verrete a capo tanto facilmente. La versione per i computer a 16 bit presenta la stessa struttura delle precedenti, con grafica, come già detto, molto gradevole. Volendo anche qui trovare a tutti i costi un difetto, possiamo dire che gli effetti sonori sono, se paragonati al resto, piuttosto poveri.
(Dischetto System 3)

Mr Do! Run Run

Amiga - ST

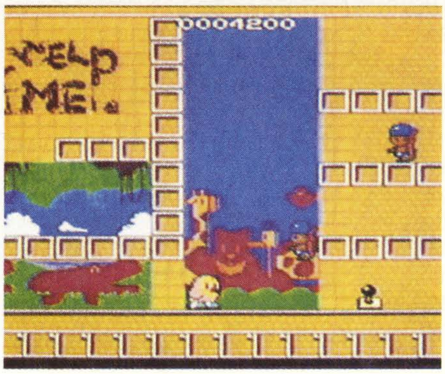


GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Si presenta come il rifacimento di uno dei primi giochi su console, ed in seguito anche su computer: Pac Man. Anche qui voi correte, raccogliendo le pastiglie disseminate al suolo, mentre svariate creature si lanciano al vostro inseguimento. Potete abbatterle con l'aiuto della sfera magica, ma dovrete attendere un certo tempo prima di sparare di nuovo. Non dimenticate anche i bonus e le lettere che vi donano vite supplementari. Electrocoin con questa versione su computer vuol far sentire un po' la nostalgia del Mr Do di SNK, che riportò un gran successo nelle sale giochi più di cinque anni fa. Se si tralasciano alcune piccole innovazioni, il gioco è sempre lo stesso. Questa variante di Pacman è comunque divertente ma, se si pensa alla versione della console Coleco, ci si rende conto di come tutto questo sappia di dejà vù. La versione per Amiga di Mr Do non si discosta troppo da quelle già a suo tempo proposte per altre macchine: questa volta, a nulla valgono le doti grafiche e sonore del colosso Commodore, la trama è troppo scontata.
(Dischetto Electrocoin)

New Zealand Story

Sega Megadrive - C64 - Amiga - ST

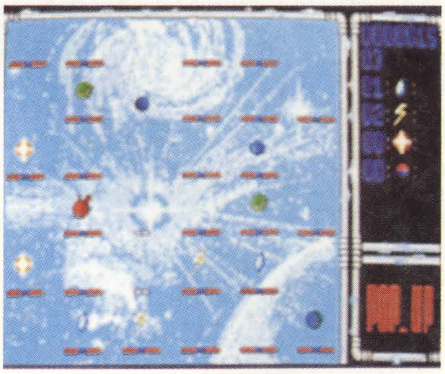


GENERE	PLATFORM	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-49000

Con questo grande classico non vogliamo sicuramente stupire nessuno, se non per il fatto che sia approdato finalmente al video della console Megadrive. Come d'abitudine il kiwi (l'uccellino simbolo della Nuova Zelanda) deve ritrovare i suoi amici, imprigionati in uno zoo da una foca malvagia. Molti nemici, usciti direttamente da un cartone animato, faranno di tutto per impedirglielo. I percorsi delle precedenti versioni sono stati completamente rivisti, ma le celebri warp zone (passaggi segreti) ci sono sempre. In questa versione viene oltremodo esaltata la giocabilità dei platform game i quali racchiudono un qualcosa di affascinante anche se spesso ripetitivo. Anche qui è, appunto, la giocabilità ad essere esemplare e la realizzazione supera persino quella dell'eccellente versione NEC il che ci porta sicuramente ad affermare che si tratta del miglior adattamento mai riuscito sull'ormai nota console giapponese. Personalmente, ne siamo pazzi e ci giochiamo non appena ci se ne presenti l'occasione! Mai come in questo frangente, i coin-op sono stati a portata di mano anche in ambito familiare.
(Cartuccia Taito)

Pop Up

PC schede CGA, EGA



GENERE	AZIONE/RIFL.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Pop Up è una pallina che salta su delle piattaforme. Se si sposta il joystick a sinistra essa rimbalza sul bordo. Una pressione sul tasto di sparo provoca un salto più vigoroso che permette di raggiungere delle piattaforme sopraelevate. Lo scopo della vostra missione è quello di raccogliere diversi elementi disposti entro un labirinto di scale. Occorre però stare attenti agli elementi speciali, piattaforme che si distruggono dopo un rimbalzo, muri che deviano la palla con traettorie del tutto particolari, zone mortali anche se solo sfiorate e nemici di ogni genere ognuno con una propria caratteristica... Molto semplice da maneggiare, Pop Up fa appello sia ai riflessi che alla logica. Per ogni quadro solo un itinerario preciso e ben meditato vi condurrà alla tappa successiva. Grafica semplice ma colorata, rumori appropriati, animazione corretta, ecco un buon giochetto di azione/riflessione che ha in più un editor di quadri. Simpatico, più originale di molti suoi analoghi, Pop Up non è tuttavia lo Skweek del secolo! Per PC e compatibili è sicuramente un pezzo da non perdere.
(Dischetto Infogrames)

Psyco Chaser

NEC Supergrafx

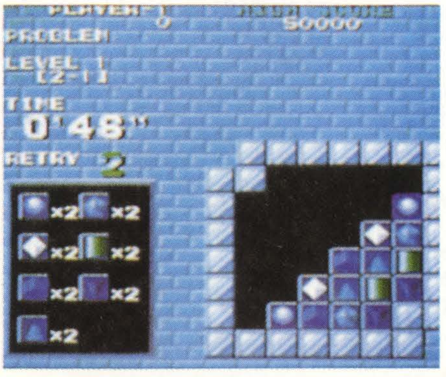


GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

La console Supergrafx della NEC, non è ancora (che ci risulti) importata in Italia, anche se la troviamo già in commercio presso rivenditori d'oltralpe. La breve recensione di questo game valga quindi come punto di riferimento e non come consiglio all'acquisto di un qualcosa che molto difficilmente trovereste se non facendo un viaggio all'estero. Vi piacciono gli shoot'em-up che "picchiano"? Allora Psycho Chaser fa per voi. In uno scrolling verticale un robot regola i conti con frotte di nemici che sbucano ovunque. Dispone, fin dall'inizio, di parecchie armi, selezionabili a volontà e può acquistare diversi equipaggiamenti supplementari tra i quali efficacissime batterie di missili. Rapido e ben realizzato, Psycho Chaser è un programma molto divertente. Il solo appunto che gli si può fare è la mancanza di originalità. Ma gli appassionati del genere che, come noi, hanno provato le gioie di Gunhed o di Tiger Heli, ed anche quella di provare il game suddetto (è stato un caso fortuito!), non si dispereranno di certo: meglio prodotti "nostrani".
(Scheda Naxat)

Puzznic

PC Engine

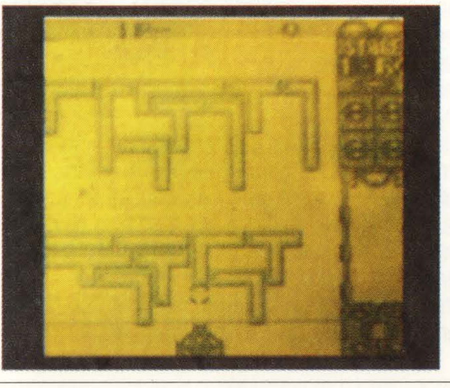


GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Ormai i game di strategia/azione sono alla portata di tutti e non solo delle macchine coin-op da bar. Dopo il successo di Tetris, Block-Out e la proposta di Welltris, ecco un qualcosa del genere dedicato finalmente anche al PC Engine della NEC. In questo gioco da tavolo, dovrete eliminare dei blocchi differenti tra di loro ma con lo stesso colore: infatti, ogni qualvolta diversi blocchi dello stesso colore entrano in contatto, si annullano e spariscono. Calcolate bene ogni movimento perché il gioco è imbottito di tranelli e ci si trova presto ingabbiati: riflettete ed agite molto rapidamente per poter terminare ogni quadro. Questo gioco d'arcade della Taito appassionerà sicuramente gli amanti dei rompicapo, in quanto offre situazioni e problematiche molto ben studiate. In alcuni quadri, addirittura, è necessario sfoderare le proprie doti di abilità. Il programma offre quadri numerosi e molto ben variati tra di loro. Un sistema di codici evita di riprendere dall'inizio ad ogni nuova partita. Se dovete acquistare un gioco di riflessione/azione/strategia su PC Engine, non dubitate neppure un attimo: è senz'altro questo il programma che cercate. (Scheda Taito)

Quarth

Game Boy



GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	75000

Ed ecco i blocchi anche su Game Boy della Nintendo! Come già successo in occasione di altri titoli, la Konami ha ribattezzato col nome di Quarth il gioco arcade meglio conosciuto come Block. Pezzi di forme differenti e alquanto strane, scendono verso la base del display e voi dovete farli sparire prima che raggiungano la piattaforma delimitata dal lato basso dello schermo. Per riuscire a far questo bisogna, tirando al momento giusto, modificarne tempestivamente la forma finché non diventino rettangolari. Il programma, molto originale, è un incrocio riuscito fra Space Invaders e Tetris, chi lo avrebbe mai detto... Anche qui, come già accadeva per il più famoso predecessore, si deve riflettere presto e tirare ancora più presto. All'inizio, sembra facile, ma quando la velocità del gioco aumenta, lo stress si impossessa di voi paralizzandovi gli arti e la mente. Un programma comunque appassionante, che ha il medesimo impatto ludico di Tetris: se vi fate prendere, correte il rischio di non fermarvi più e di passare parecchie notti in bianco. Ancora un software diabolico!
(Cartuccia Konami)

Rambo III

Sega Megadrive - ST - C64



GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	39000

Esistono ormai tre versioni di giochi diversi che si ispirano a questo film di Silvester Stallone: il gioco arcade dei coin-op, il programma su micro e quest'ultimo studiato per la console Megadrive della Sega: ebbene, abbiamo avuto l'occasione di vederli tutti e tre e di giocarci, col risultato di non saper a quale dare la palma del migliore, sono tutti e tre notevoli. Per chi non conoscesse ancora la trama (!), diciamo che vi trovate armato solo d'un fucile mitragliatore, d'un coltello, di frecce esplosive e di alcune bombe ad effetto ritardato e, come Rambo, siete alle prese con le truppe russe che occupano l'Afghanistan. Questo gioco, studiato ancora non in clima di Perestroika, è una nuova variante di Commando ed è arricchito da superbe sequenze in 3D. L'azione è molto avvincente, tanto più che essa si trova accompagnata da effetti sonori particolarmente suggestivi. Rambo III non è certo il programma più originale tra quelli del suo genere, ma gli appassionati di shoot'em-up non possono non venir sedotti dalla sua giocabilità e dalla realizzazione particolarmente accurata.
(Cartuccia Sega)

Rotox

PC qualsiasi scheda - ST

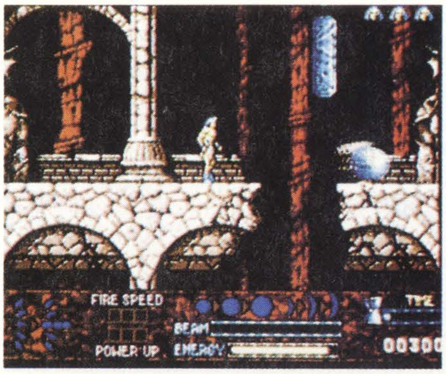


GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Un androide parte alla conquista di nuove basi intersiderali. Dovrà distruggere un'armata di creature strane e scoprire armi sempre più potenti. Rotox è uno shoot'em-up originale. In veduta aerea, le basi sono piuttosto delle piattaforme sospese nel vuoto. Parecchi passaggi stretti e ponti girevoli, vi obbligano a controllare il vostro robot con estrema precisione: è il primo pregio del programma. Segnalati dal vostro radar, i nemici sono tanti e temibili, batterli non è cosa da poco...Su PC l'animazione degli sprite e degli elementi delle scene è eccellente, il che la dice tutta sull'attendibilità del soft: un programma di cui non ci si stanca tanto facilmente. Unico neo, per quanto riguarda la versione PC, è che solo la gestione tastiera è accessibile (secondo le istruzioni, il joystick è valido, ma non siamo mai riusciti a renderlo operativo...). Su Atari ST, invece Rotox ha deluso: lo schermo di gioco è molto più piccolo di quello della versione sopra citata e l'animazione degli sprite è naturalmente meno fluida che su un PC potente. Anche se la strategia del gioco rimane intatta, non ci sentiamo di consigliarlo. (Dischetto US Gold)

Satan

Amiga - C64 - CPC - ST



GENERE	AZIONE/SCALE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	19500-29000

Si tratta di una missione particolarmente appassionante grazie a due pregi di cui il soft è dotato. Innanzitutto, la scena in cui vi trovate è sempre molto ricca di particolari (ad esempio le grotte che si trovano nella prima parte del gioco sono dettagliatissime) e poi, come seconda carta importante, la strategia di cui dovete essere padroni . La raccolta di numerosissimi indizi e di armi supplementari dà al gioco una suspence non stop. Sia che si tratti del vostro personaggio o degli innumerevoli nemici da sterminare, tutte le animazioni sono precise e realistiche (come quella dell'eroe che deve muoversi tra le rocce per poter accedere alle gallerie superiori o inferiori). Cosa molto difficile da ottenere, è l'eleganza dei movimenti che nella versione per Atari ST certamente non manca. Al contrario, la versione CPC Amstrad di Satan nonpare essere molto riuscita, ad esempio lo sparo è piuttosto lento e i nemici hanno troppo spesso la stessa resistenza e le stesse tecniche di combattimento il che rende il game piuttosto monotono e prevedibile.
(Dischetto Dinamic)

Shadow Warriors

ST - CPC - Amiga - Spectrum



GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	19500-39000

I ninja approdano in massa negli Stati Uniti. Gli scontri con le gang sono inevitabili: si combatte incessantemente in qualsiasi luogo, anche se la maggior parte dei duelli avviene per la strada. Nel corso dei combattimenti, quando abbattete alcuni avversari o togliete dalla scena altri elementi, vi succederà di avere a portata di mano delle icone, non dimenticate di recuperarle e non fatevi circondare dai vostri avversari, il che vi farebbe perdere troppo tempo che avete in misura limitata. Shadow Warriors è la versione fedele d'un beat-them-all convertito da coin-op e , come l'originale, conserva il livello di difficoltà alquanto elevato. Molto difficoltoso, se non ci si prende in fretta la mano, è il gioco singolo, viceversa se si gareggia in due tutto diventa più facile e si corre il rischio di divertirsi davvero! In ultima analisi, possiamo affermare che l'adattamento è stato molto curato, anche se si potrà lamentare qualche salto di scena abbastanza brusco (specialmente in versione Spectrum e Amstrad CPC), ma anche questo fa parte del gioco.Nelle versioni Amiga e ST, tutto fila liscio.
(Dischetto Ocean)

Skidz

Amiga - ST

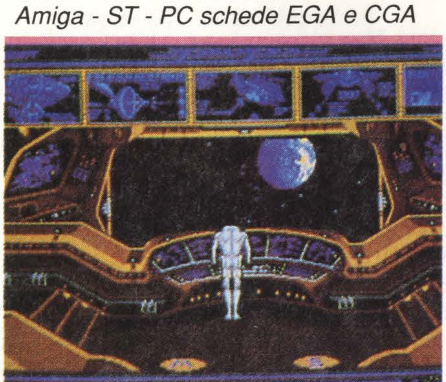


GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

A bordo del vostro skateboard o, se preferite, della vostra bici da cross dovete cercare di ripulire la città ramazzando i rifiuti per poi raccoglierli e scaricarli in una pattumiera. Dovrete evitare ostacoli in città molto consueti come animali, passanti,chiazze di fango, tombini, eccetera ed inoltre raccogliere il denaro per pagarvi riparazioni ed equipaggiamenti supplementari. Le mele per limitano la vostra perdita di energia, mentre i trampolini vi permetteranno di superare particolari ostacoli e di guadagnare soldi. Vi attendono sei livelli di diversa difficoltà per superare i quali dovrete allenarvi seriamente. E' un gioco molto vario e piuttosto avvincente in quanto non si smette mai di accelerare, frenare, cambiare direzione, sempre cercando il modo migliore per passare in mezzo ai numerosi ostacoli. La possibilità di scegliere il proprio modo di muoversi (ciascuno con vantaggi e svantaggi) come pure le officine di riparazione, aumentano ulteriormente l'interesse. La progressione di difficoltà dei livelli è ben studiata: una realizzazione di buon livello.
(Dischetto Gremlin)

Starblade

Amiga - ST - PC schede EGA e CGA

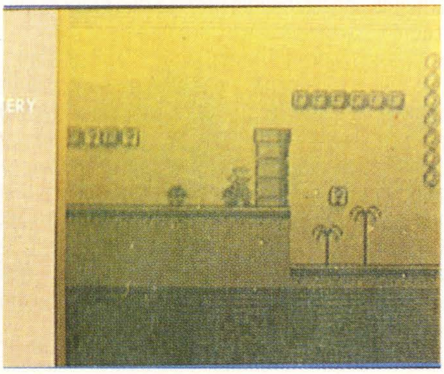


GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

I Cefalidri devono essere distrutti per la salvezza della civiltà terrestre. La vostra missione consiste nell'esplorare tutti i pianeti della galassia alla ricerca dei preziosi dischetti che contengono le coordinate del pianeta nemico. Questo nuovo soft della Silmarils è molto realistico: sembra davvero di percorrere lo spazio ai comandi di unsofisticatissimo ship. Per l'occasione, oltre a controllare il buon funzionamento dell'apparecchio, dovrete combattere alieni su pianeti sconosciuti e in alcuni casi, commerciare con loro. L'adattamento su Atari ST è eccellente. Buona la grafica (malgrado la scelta dei colori), fluida l'animazione e ben resi gli effetti sonori. Da notare che il disco è a doppia faccia ed il caricamento piuttosto lungo. Starblade riesce a fondere l'azione dei combattimenti con la strategia dell'esplorazione, il commercio con il pilotaggio spaziale. Su PC la realizzazione è buona, gli sprite sono sciolti e la gestione da tastiera ben concepita. L'impiego ormai diffuso di icone rende ancora più facile il compito del giocatore. Interessanti anche gli scenari e la presentazione in 3D dei vari luoghi.
(Dischetto Silmarils)

Super Marioland

Game Boy

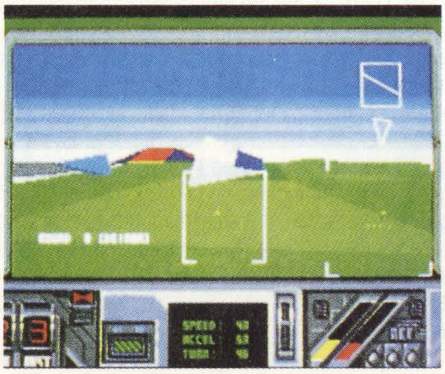


GENERE	PLATFORM	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Questa nuova avventura di Mario, appositamente convertita per la console portatile Game Boy della Nintendo, inizia in Egitto, dove vi siete recato per esplorare una piramide e prosegue poi attraverso il resto del mondo. Anche in questa versione, adattata magistralmente dai programmatori giapponesi nell'apposita cartuccia, si ritrovano tutti gli ingredienti che hanno decretato il successo della serie: bonus, sale nascoste, passaggi segreti e una intricata serie di piattaforme. Il più celebre eroe della Nintendo non poteva mancare al lancio della Game Boy. La maggior parte dei livelli si ispira largamente al collaudatissimo Super Mario Bros, ma ci sono pure interessanti innovazioni, come le sequenze shoot'em-up in cui Mario pilota un aereo o un sommergibile. Comunque la trama e la strategia ricalcano il predecessore, per cui il divertimento è assicurato anche in viaggio. Ci si lascia prendere subito dal gioco e ancora una volta si viene sedotti dalla scioltezza e dalla precisione dei comandi: per i possessori di Game Boy, indispensabile!
(Cartuccia Nintendo)

Thunderstrike

Amiga - ST - PC



GENERE	SHOOT'EM-UP 3D	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000-69000

Thunderstrike è un incrocio tra uno sport futurista in cui si affrontano due forze aeree e una battaglia aerea vera e propria. Dà una parte la vostra nave spaziale a protezione di alcune basi terrestri, dall'altra, sofisticati generatori nemici che producono senza sosta gli ship avversari che non perdono un solo istantead attaccarvi tentando anche di distruggere le vostre basi. Al di là di questa storia complessa, a catturare l'interesse del giocatore, è sicuramente l'ambiente, se così si può dire, 3D in cui si svolge la missione. La precisione dei dettagli e degli scenari, unita al realismo del tiro incrociato degli ship è veramente accattivante. Nella versione per PC, l'animazione è meno scorrevole. Altro pregio di questo soft sta nella difficoltà, la quale è ben dosata: dopo le prime vittorie, arrivano missioni sempre più difficili, perfino la potenza del vostro ship e le sue possibilità di volo allora si modificano nel corso della missione. Stessa grafica e stessa strategia che su ST dove l'animazione è più lenta e non esiste Il rombo dei reattori. Peccato!
(Dischetto Logotron)

Truxton

Sega Megadrive

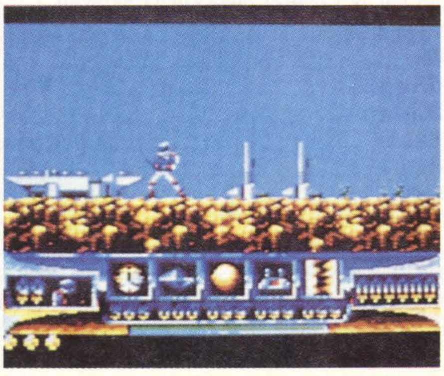


GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Ancora una volta siete chiamati ad una difficile prova: gli alieni stanno invadendo il pianeta e questa volta sembrano intenzionati a fare sul serio, tant'è che si presentano con terrificanti armi da guerra dotate di una potenza mai vista prima. Senza pensarci due volte salite a bordo e vi ponete ai comandi della vostra nave spaziale. Durante la missione dovete stare all'erta e cercare di raccogliere le icone che hanno il colore corrispondente a quello delle armi che più vi servono al momento. Tutte le armi sono molto efficaci, ma ognuna va impiegata in un determinato modo e al momento giusto se volete sconfiggere le mostruose macchine da guerra nemiche. La versione per Megadrive di questo shoot'em-up a scrolling verticale (della Toaplan) non eccelle per originalità, ma non per questo è meno efficace. La presenza di tre livelli di difficoltà rende il programma accessibile a tutti. La realizzazione è ben riuscita, ma spiace l'assenza dello schermo pieno, cosa piuttosto rara su questa console. Un programma per gli scalmanati dal grilletto facile.
(Cartuccia Sega)

Turrican

Amstrad CPC - C64 - Amiga - ST



GENERE	PLATFORM	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	19000-29000

Questo gioco è chiaramente ispirato a Metroid proposto a suo tempo per la console Nintendo. Per l'occasione dovrete esplorare vasti territori che celano trappole e che sono popolati da gente ostile che vi dà subito la caccia. Fortunatamente disponete di tutta una serie di armi e, all'occorrenza, potrete anche prendere le sembianze di una trottola per superare momenti difficili. Dopo l'eccellente versione su Amiga si attendeva con ansia la versione su CPC Amstrad alla quale questa recensione è dedicata. Ebbene se potevano esserci dubbi o si poteva pensare che il game perdesso molto del suo interesse nella conversione, si può proprio dire che si era completamente fuori strada. Nel suo genere piattaforme/shoot'em-up si è infatti dimostrato un successo completo, sia dal punto di vista dell'interesse che da quello della realizzazione. Si sapeva che i programmatori della Rainbow Arts erano molto abili su Amiga, ma si ha ora la sorpresa di scoprire che lo sono altrettanto su CPC. Turrican si colloca tra i più grandi giochi d'azione su CPC.
(Dischetto Rainbow Arts)

Venus

ST - Amiga



GENERE	SHOOT"EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Il titolo nopn vi tragga in inganno, in questo caso,Venus non ha niente da spartire con la dea della bellezza, infatti altro non è che un temibile killer al quale è stato affidato il compito di ripulire la faccia del nostro pianeta allontanando la minaccia portata da numerosi insetti divenuti mostruosi a causa di un virus. Procedete saltando da una piattaforma all'altra, sparando ininterrottamente sui vostri aggressori, senza però dimenticarvi di recuperare le munizioni e le armi supplementari che sono indispensabili per portare a termine con successo l'opera di disinfestazione. Questo programma, a metà strada fra gioco di piattaforme e shoot'em-up a scrolling orizzontale, non manca d'originalità: la giocabilità è eccellente, e ciò permette d'andare un po' più avanti nel gioco ad ogni nuova partita rendendo ogni volta sempre più interessante la gara. Benché sia meno spettacolare della versione studiata su Amiga, soprattutto per quanto concerne i colori e la dimensione della finestra, anche la versione per ST, oggetto della presente recensione, è molto piacevole.
(Dischetto Gremlin)

Whip Rush

Sega Megadrive



GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Già presentato sui micro a 16 bit, Whip Rush entra in scena anche su Sega Megadrive. Lo scenario di guerra spaziale e la trama di questo shoot'em-up per eccellenza, sono classici, ma non per questo da disprezzare soprattutto per questa versione su console. Dotato di uno scrolling un po' verticale e un po' orizzontale, il game vi proietta attraverso livelli presidiati da navi nemiche. Armamenti supplementari sono indispensabili per incamerare quanta più potenza possibile per poter sconfiggere i mostri di fine livello. L'azione è infernale e la realizzazione eccellente. In giochi come questo, dove non viene richiesta alcuna strategia, è necessario compensare con altri pregi, infatti chi ha eseguito la versione su console, ha dato tutto perché grafica, animazione e sonoro facessero davvero onore alla macchina. Possiamo dire che vi è pienamente riuscito anche perché Whip Rush era già un buon programma e poi anche perché il Megadrive non è ancora saturo di questo genere di giochi. Da non perdere comunque: vi terrà in allenamento per affrontare gare più impegnative.
(Cartuccia Sega)

Xevious

PC Engine

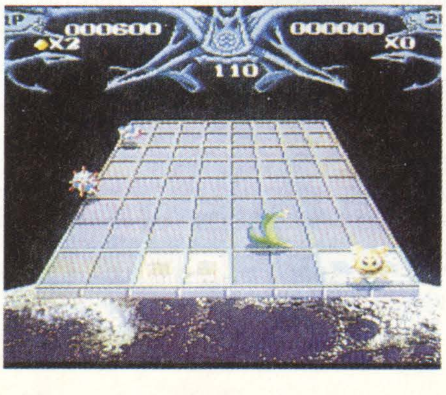


GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Sembra di essere tornati agli albori dell'arcade quando c'era da colpire e distruggere ogni forma vivente facendo tabula rasa tutto attorno. Anche nella versione destinata a questa potente console NEC, voi sorvolate il territorio di un pianeta ostile distruggendo tutto ciò che si muove con l'aiuto di due tasti, uno per sparare col cannone laser, l'altro per lanciare le bombe ad ampio raggio. Questa scheda comporta due versioni, di cui la prima è identica al gioco arcade originale a suo tempo presentato nelle sale giochi, mentre la seconda è una variante che mette a disposizione un certo numero di armi supplementari . Volendo ben vedere, questo shoot'em-up, leggendario, è un po' invecchiato, ma questa versione è talmente riuscita che ci si lascia prendere subito dal gioco, che non ha perso niente delle sue eccezionali qualità. Se siete fan del gioco d'arcade e possedete questa console (distribuita in Italia già da qualche mese) non esitate, perché vi entusiasmerete con questa versione irreprensibile. Non rischierete di rimanere delusi dal classicismo del gioco perché non ne avrete il tempo!
(Scheda Namcot)

Zoom

Amiga - ST - Sega Megadrive



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	45000-79000

Questo programma s'ispira a vecchi successi arcade come Amidar o Q-Bert. Il vostro scopo è quello di cambiare il colore delle piastrelle che compongono ogni quadro saltandoci sopra, mentre una schiera di affamate creature si lanciano al vostro inseguimento. Per dare consistenza al l'azione, entrano in scena i numerosi bonus che appaiono in diversi punti della griglia. Alcuni di essi rallentano la vostra marcia, mentre altri vi permettono di andare più veloci, altri ancora immobilizzano i vostri nemici per qualche istante e chi più ne ha più ne metta. Già proposto un paio d'anni fa con un certo successo su Amiga e ST, è stata una vera sorpresa ritrovare questo soft anche su Megadrive. Il gioco non ha perso nulla del suo interesse, tanto più che l'animazione è ancora più rapida che nella versione originale su micro. Riflessi molto rapidi e un buon colpo d'occhio, sono la chiave del successo, impossibile da raggiungere se non con elaborate tattiche che scoprirete solo con un po' d'esperienza. Un soft molto divertente che vi incollerà alla sedia.
(Cartuccia Sega)

TOP GAME
SPORT

Lo sport ha fatto irruzione nel mondo dei videogame presentando una serie ad alto livello. I veri sportivi storceranno un po' il naso dicendo che questo è solo sport da camera, ma chi come me ama la simulazione, sa quanta tensione e quanta concentrazione sono necessarie agli sportivi da camera per portare a termine certe sfide! A parte gli scherzi, la verità è che adoro questo genere di soft e a farla da padrone è sempre il nostro sport nazionale: il calcio. I programmi dedicati a questo genere nascono come i funghi in un giorno autunnale dopo la pioggia, questo però non significa che siano tutti validi! Golf, arti marziali, baseball e basketball completano la rassegna....

World Cup 90

Amiga - ST - C64

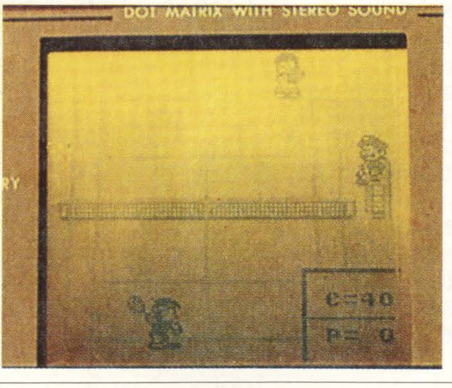


GENERE	FOOTBALL	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

In World Cup 90 vi viene data la possibilità di scegliere i vari incontri, modificare i gironi, le squadre, i colori ufficiali ed altro ancora. In pratica potete crearvi il vostro Mondiale su misura. Possono giocare a questo gioco, tramite una speciale interfaccia in vendita a 18 mila lire, fino a quattro giocatori contemporaneamente in una qualunque squadra o in più squadre diverse, dando così spazio alla vera competitività. Il movimento dei giocatori avviene con il joystick e voi controllate un giocatore alla volta che viene via via evidenziato rispetto agli altri, controllati dal computer. Potete scegliere la durata degli incontri, decidere se giocare l'intero Mondiale o se partire dai Quarti, facendo giocare dal computer le altre partite. I movimenti dei giocatori sono molto reali, e questo avvantaggia World Cup 90 rispetto ai suoi simili. C'è anche la funzione replay per rivedere le azioni migliori. Attenti ai falli perché l'arbitro non ci penserà due volte a punirvi come dovuto. La confezione contiene un poster e il manuale, in italiano, che vi spiega come operare le vostre scelte preliminari e come controllare i giocatori. (Dischetto Genias)

Table Tennis

Amiga

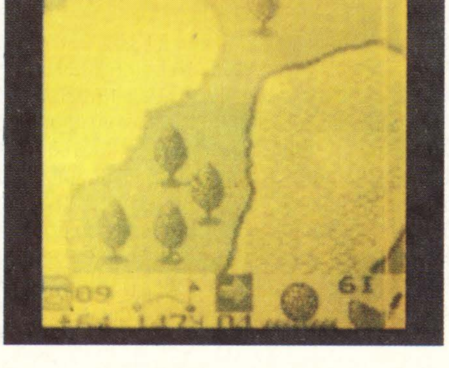


GENERE	SIM. SPORTIVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Chi ha detto che il ping-pong è uno sport di seconda categoria? Sembra infatti che le softhuse tendano un po' a snobbare questosport impegnativo e divertente. Table Tennis è una simulazione molto completa. I giocatori (uno o due) possono affrontarsi in un match che può essere singolo o in doppio. E' possibile anche un modo allenamento ed un torneo nel quale possono affrontarsi fino a dodici giocatori. Il controllo si può effettuare per mezzo del mouse oppure del joystick. In quest'ultimo caso, il computer si incarica dello spostamento della racchetta. Questa simulazione è molto convincente, perché offre un vasto range di colpi. Tuttavia, il controllo con il mouse è nettamente più gradevole di quello da joystick. Alcuni colpi, in modo particolare i servizi, pongono qualche problema all'inizio, ma quando si è presa bene la mano, si fa veramente quel che si vuole con la pallina. Si possono persino fare smatch in modo spettacolare, cosa resa possibile dalla grafica eccellente, dall'ottima animazione e dagli effetti sonori molto riusciti. Una simulazione di tennis da tavolo sicuramente realistica. (Dischetto Starbyte)

Golf

Game Boy Nintendo

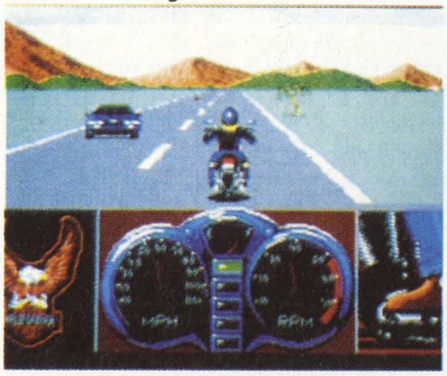


GENERE	SIM. SPORTIVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

L'uscita del portatile della Nintendo è cosa abbastanza recente, per cui è nezcessario attendere un po' di tempo per dare modo ai programmatori di mettere a disposizione una vasta gamma di software. Il Game Boy, comunque, gode già oggi , di un buon numero di programmi, numero destinato sicuramente a salire in modo vertiginoso. Tra questi programmi troviamo la prima simulazione di golf che offre due percorsi di 18 buche. Golf è molto simile al corrispettivo gioco realizzato per la console Nintendo e ci si ritrovano tutti i parametri abituali di questo tipo di simulazione. E' anche possibile giocare in due collegando le macchine. Chi poteva immaginare che si potesse ottenere una grande simulazione di golf su un piccolo Game Boy? C'è tutto, e il modo di controllo è semplice e preciso. Tuttavia la cosa più sorprendente è che si possa salvare la propria posizione quando si vuole interrompere una gara in corso. Basta che inseriate le vostre iniziali prima di cominciare a giocare e in seguito potrete memorizzare la vostra posizione in qualsiasi momento della partita. Un must! (Cartuccia Nintendo)

Harley Davidson

Amiga - ST - PC

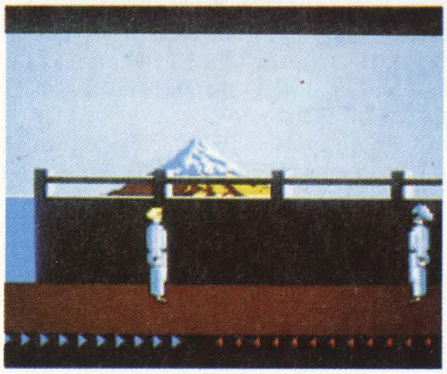


GENERE	SIM. SPORTIVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	49000

Harley Davidson non è il solito simulatore di corsa motociclistica il quale vi propone di scendere in pista assieme ad un certo numero di altri concorrenti e quindi percorrere nel minor tempo possibile un dato numero di giri, bensì un programma un po' sui generis, state a sentire... Vi trovate negli Stati Uniti, nel Maine, e dovete recarvi a Sturgis per partecipare alla grande festa alla quale sono invitati tutti i possessori di Harley Davidson. Saltate, quindi sulla vostra moto e spingete sulle strade americane, pronto ad affrontare il tragitto coast to coast. Dovrete però far attenzione agli incidenti e alle auto della polizia che sorvegliano la vostra velocità. Ad ogni tappa avrete la possibilità di partecipare a differenti prove. Benché la sua realizzazione non sia altamente spettacolare, questo programma è tuttavia molto avvincente. I comanndi sono precisi ed i percorsi sono molto ben studiati. Chi non ha mai sognato di attraversare gli Stati Uniti su una Harley si faccia avanti! E' possibile farlo con questo programma e gli appassionati apprezzeranno di poter avere come mezzo un custom.
(Dischetto Mindscape)

Karateka

Amstrad CPC - Apple - PC

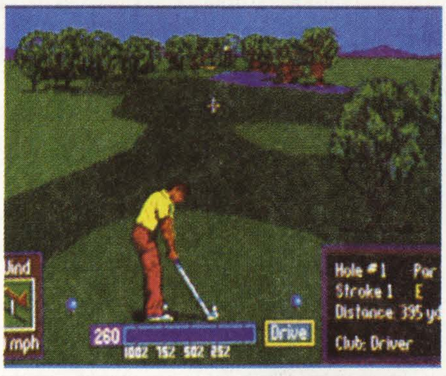


GENERE	ARTI MARIZALI	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Molto dopo la sua uscita su Apple, poi su PC, Karateka sviluppa anche su CPC un gioco di combattimento molto seducente. Per liberare la vostra bella, dovrete lottare a mani nude contro guerrieri sempre più potenti. Per ogni quadro, la scena di questa versione CPC è del tutto simile a quella delle versioni precitate.La grafica è molto colorata e gli sprite molto ben disegnati. Quando il personaggio corre o lancia uno dei sei tipi di pugni o sferra le pedate previste per il combattimento, l'animazione non è mai a scatti, né l'immagine sfocata. Sono rari su CPC i soft di combattimento di tale qualità. Si deve consigliare allora questo software ai CPCisti? Sì, certo, basta che questi tengano conto del solo difetto di questo bel programma: la sua eccessiva difficoltà! Infatti, mentre la forza dei vostri avversari va crescendo, per voi combattere il primo samourai è già una impresa. A nostro avviso, i realizzatori di questa versione non hanno saputo ritrascrivere la progressione della difficoltà nei livelli di gioco che offrivano le versioni Apple e PC. E' un vero peccato!
(Dischetto Broderbund)

PGA Tour Golf

PC schede EGA - VGA

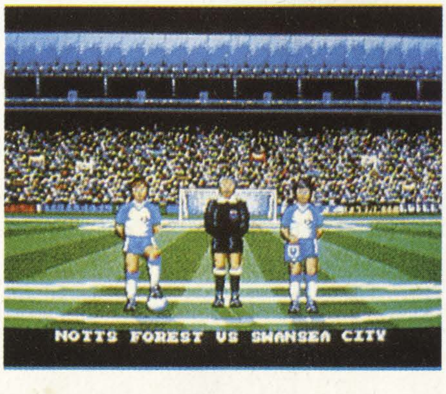


GENERE	SIM. GOLF	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-49000

La ludoteca PC conta già un buon numero di simulatori di golf; che cosa apporta in più questo nuovo programma? Non ci sono elementi sufficienti secondo noi per farvi abbandonare il vostro vecchio golf preferito. In compenso PGA è un buon investimento per chi non possiede alcun simulatore. Inutile tornare sulla realizzazione grafica del gioco, di buona qualità ma classica. Si noterà semplicemente che numerose vedute aeree o in 3D facilitano la conoscenza del campo di gioco. Maneggiato con il mouse, con il joystick o la tastiera, PGA ha qualche atout. Per esempio dei colpi speciali appaiono nei menu scorrevoli e vi permetteranno di far uscire la pallina dalla sabbia, di giocare il colpo segnato, eccetera.... Le tecniche da professionisti sono spiegate con cura nelle istruzioni molto complete che corredano il soft. Graficamente questo programma è molto ben fatto, anche se il modo VGA assomiglia come una goccia d'acqua al quello EGA nella versione provata (un bug o è proprio così?). Le animazioni sono belle e realistiche. Gli effetti sonori del PC sono infine accompagnati da una musica di media qualità, compatibile con le schede sonore. (Dischetto Electronic Arts)

Footballer Of The Year 2

Amiga - ST - C64



GENERE	CALCIO MANAG.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	6	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	15000-28000

Footballer of the Year 2 è una simulazione di calcio manageriale nella quale dovete gestire la carriera del vostro giocatore di football in modo da farlo pervenire all'ambito titolo di calciatore dell'anno. Scelta la divisione, il gioco comincia: potrete rispondere a domande a scelta concernenti il football (inglese), effettuare il vostro trasferimento in un'altra squadra, pagando per un eventuale trasferimento oppure ottenere lo stesso obiettivo grazie alle reti segnate, o allo stesso numero di risposte azzeccate. Potrete anche accedere ad un certo numero di informazioni o giocare un match. Gli incontri si susseguono senza il vostro intervento, avete solamente la possibilità di utilizzare delle schede da goal. Dovete apprendere una tecnica particolare come passaggi tra i giocatori, posizionamento, timing rigorosi e tentare in seguito di metterla in pratica. Nonostante l'interesse delle strategie di marcature evocate, il gioco resta poco interessante poiché fate in fondo ben poche cose. Le azioni non durano solamente pochi secondi e i quiz poco interessanti.
(Dischetto Gremlin)

Super Real Basketball

Sega Megadrive

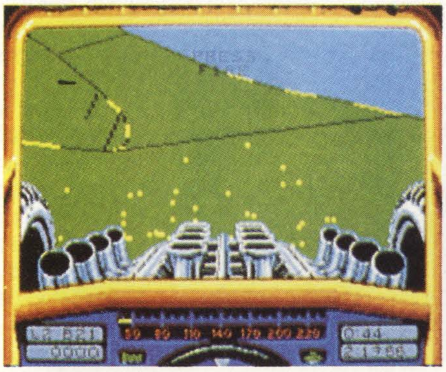


GENERE	BASKET	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Anche Sega Megadrive ha la sua simulazione di basket. Con le eccellenti caratteristiche grafiche della macchina, è impossibile che un soft del genere risulti al di sotto delle aspettative, infatti questo simulatore gioca la carta del realismo. Oltre ad un'ottima visualizzazione del campo di gioco, legata dalle dimensioni dello schermo, accettabili anche se non aschermo pieno, offre persino la possibilità di posizionare i giocatori sul campo da gioco. Il fattore giocabilità non è stato comunque trascurato anzi il gioco risulta rapido ed appassionante. Una buona realizzazione, tanto sul piano grafico che sonoro, il che aumenta ulteriormente il piacere di giocare. I programmatori si sono offerti il lusso di realizzare persino dei primi piani su uno o due giocatori in occasione di alcuni lanci personali dalla lunetta o al momento dell'ingaggio. Ad eccezione dell'animazione dei giocatori, corretta ma non eccellente, non c'è davvero niente da ridire: è un ottimo programma di sport che piacerà particolarmente a tutti gli appassionati di basket.
(Cartuccia Sega)

Stunt Car Racer

Amiga - C64 - PC schede EGA e CGA

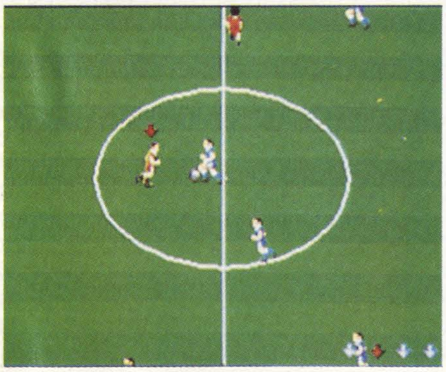


GENERE	CORSA 3D	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	28000-58000

Stunt Car Racer è una vecchia conoscenza, essendo già stato testato in un gran numero di riviste del settore nelle versioni su 16 bit. La versione PC qui trattata, merita senza dubbio il postoche occupa. Il software inerente a questa corsa automobilistica in 3D non è disponibile però che con schede CGA e EGA. Qualunque sia la vostra configurazione, il software impiega a dire il vero una grafica molto spoglia, al limite del sopportabile, al contrario, dal lato animazione e 3D, è perfino esagerato! Stunt Car è uno dei rari soft di pilotaggio che danno le vertigini se si fissa lo schermo troppo a lungo. Su AT, gli scrolling sono di una finezza apprezzabil e gli effetti sonori sono per una volta sufficientemente numerosi in funzione dell'azione: su PC non è poco. Altro pregio è la ricchezza di strategie, dato che è possibile scegliere differenti livelli di difficoltà, diverse corse, o anche visualizzare in 3D i circuiti. Stunt Car sedurrà, ne siamo certi, tutti gli appassionati di pilotaggio/azione che vogliono provare il brivido delle sfide più accanite. Lanciamo un appello ai programmatori per una versione VGA, chissà mai...
(Dischetto Micro Style)

World Championship Soccer

Sega Master System



GENERE	CALCIO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

In questa simulazione calcistica messa a punto dai programmatori della Sega per le proprie console, potete ingaggiare indifferentemente sia un semplice match contro il computer, sia una gara contro un altro giocatore e, in entranbi i casi, partecipare alla Coppa del Mondo. Il campo di gioco, visto dall'alto, sfila in scrolling multidirezionale e voi disponete di uno scanner che vi indica permanentemente la posizione dei giocatori. Un po' meno rapido di Kick Off, ma con sprite di grandi dimensioni, World Championship Soccer è un programma accettabile. E' una simulazione di calcio arcade che non pretende certo di rivaleggiare in realismo con simulazioni come Kick Off o Kick Off 2, ma che appassiona ugualmente chi sta di fronte al video. Potete giocare aggressivamente ai limiti del lecito, senza rischiare alcun cartellino giallo, perché l'arbitro è molto indulgente. La giocabilità è comunque eccellente e si apprezzerà la progressione di difficoltà durante i match dei Mondiali. L'Elite sta preparando adattamenti di questo soft anche su microcomputer.
(Cartuccia Sega)

World Cup Soccer

Amiga - ST - CPC - PC



GENERE	FOOTBALL	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-49000

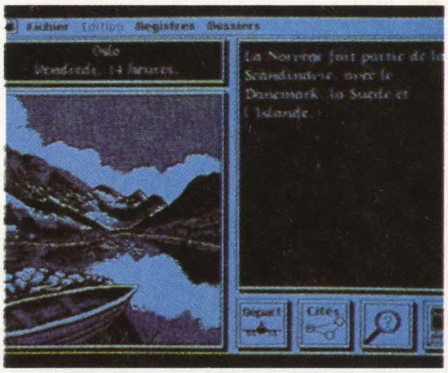
World Cup Soccer vi invita a partecipare al Mondiale opponendovi ad un amico o al computer. La vostra squadra è composta da sette giocatori a cui si deve aggiungere il portiere. Le opzioni di partenza vi consentiranno di definire la durata del gioco, la sua difficoltà e le squadre presenti. Voi controllate il giocatore contrassegnato dalla freccia e potete, in ogni momemto, scambiare con il giocatore più vicino alla palla premendo il pulsante di sparo. Se la squadra avversaria è sul punto di segnare, controllerete il vostro portiere in una schermta ingrandita. Certamente la grafica, l'animazione e lo scrolling del campo sono di buon livello, però gli effetti sonori sono proprio ridotti al minimo. Ma soprattutto il piacere del gioco non è davvero il massimo; impossibile vedere i giocatori fuori schermo, cosa che limita molto i passaggi ed il gioco di squadra. Anche il controllo della palla è ridotto alla sua più semplice espressione. Si è ben lontani dal realismo di Kick Off 1 o 2, o anche dalla qualità arcade di Microprose Soccer. Buono da collezione.
(Dischetto Virgin Games)

TOP GAME
ADVENTURE

Sebbene i game di azione siano nettamente favoriti in una eventuale classifica di generi, è importante sottolineare come gli adventure abbiano un pubblico costante e più serioso specialmente tra i possessori di PC e compatibili. Il mercato italiano offre, in questo senso, vaste possibilità in quanto tutti i titoli più accreditati sono stati tradotti anche nella nostra lingua madre. In queste pagine troverete 15 soft, severamente microscopiati dal supercritico Mad Max. Le sue preferenze (non prendetelo però per Vangelo!) vanno a Bloodwych, su CPC, anche se aspetta con impazienza l'adattazione su 8 bit di Dungeon Master. Future Wars, la Minaccia, King's Quest IV, Leisure Suit Larry e Operation Stealth sono dei buoni investimenti per i possessori di 16 bit. Comunque, a decidere realmente siete sempre e solo voi, come dice il vecchio adagio "non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace"!

Alla Ricerca di C. San Diego

PC tutte le schede - Macintosh

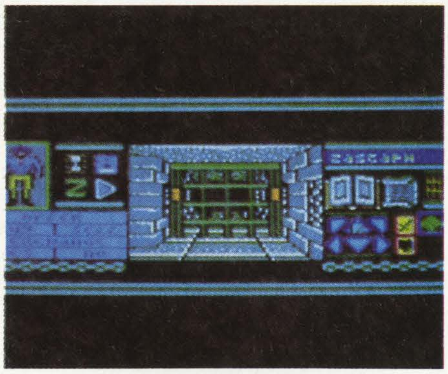


GENERE	ADV.POLIZIESCA	ANIMAZIONE	☆
INTERESSE	12	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆	PREZZO	79000

Prendere un soft qualsiasi e fare finta che sia un gioco: ecco la ricetta messa in atto dalla Broderbund con Carmen San Diego, un vecchio titolo che appassiona poche persone! Avete una settimana per identificare un ladro, cercando una pista da un paese all'altro per poi arrestarlo. In ogni paese, il giocatore interroga testimoni e deve utilizzare anche il più piccolo indizio raccolto per avanzare il più velocemente possibile nell'inchiesta poiché il tempo gioca contro di lui. Risolvere ogni missione richiede una buona conoscenza della geografia. Evidentemente, gli indizi divengono sempre più enigmatici col proseguire del gioco. Carmen San Diego, malgrado tutto l'interesse educativo che offre, ci ispira solo delle sane risate... Questa nuova versione è in francese e dispone di un'opzione "dizionario" per aiutarvi. E' interamente gestibile con la tastiera o il mouse e non si scosta molto dalla prima versione. Gli effetti grafici (poca animazione) e il suono sono soddisfacenti ma niente di più. Interessante e soprattutto molto appassionante all'inizio, Carmen San Diego finisce per oltrepassare i limiti con la ripetitività delle procedure e la mancanza di varietà nella grafica. (Dischetto Broderbund)

Bloodwych

Amstrad CPC

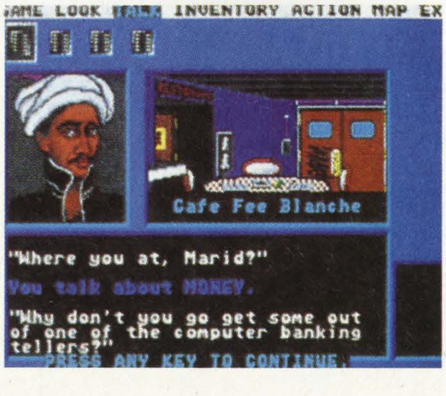


GENERE	RUOLO/ADV.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Zendick, uno dei membri della potente confraternita dei maghi, ha, per il semplice gusto del potere, fatto precipitare il mondo nel caos. Alcune forze malefiche, a causa di un suo errore, hanno invaso il tranquillo reame di Trazere seminando morte e desolazione. Questo ha reso più semplici le cose per Zendick che cercherà di approfittare di questa situazione per distruggere il mondo al fine di riportarlo alla preistoria e rifarlo quindi a sua immagine e somiglianza. Ed è proprio ora che entrate in scena voi. Nei panni di uno degli ultimi Bloodwych siete visto come l'ultimo campione di Trazere e dovrete reclutare un gruppo di valorosi guerrieri che vi aiuteranno a distruggere Zendick. Questo soft ricorda molto il leggendario Dungeon Master. Usando diverse icone potrete realizzare tutte le azioni necessarie. Il gioco è interamente grafico, i vostri spostamenti e i mostri che dovrete affrontare sono situati nella zona riservata a quest'effetto. Una delle uniche avventure di grande qualità, disponibile su una macchina 8 bit, Dungeon Master non è ancora stata oggetto di conversione su CPC e speriamo che qualcuno recepisca il messaggio... (Dischetto ImageWorks)

Circuit's Edge

PC tutte le schede

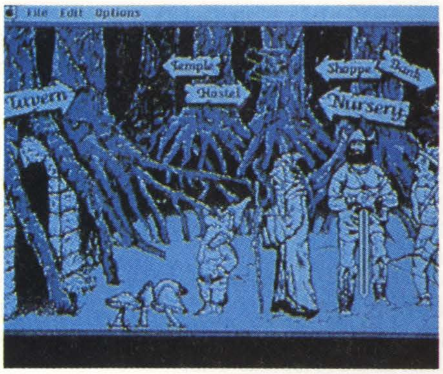


GENERE	ADVENTURE 3D	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Nel XXIII secolo la città di Budayeen, nord Africa, è diventata una copia esatta di Sodoma e Gomorra: droga, corruzione, crimine... Vi recherete in questo inferno per scoprire e vincere il mistero che vi è nascosto. Dopo una bella introduzione in cui la scheda sonora del PC vi farà ascoltare delle superbe melodie, il gioco comincia con un paesaggio dettagliato. Un groviglio di strade vi porta da bar a hotel, da boutique a bische pericolose. Sparpagliati un po' dappertutto, alcuni personaggi aspettano che li interroghiate o che li bastoniate per rubargli quello che portano. Il giocatore si troverà dapprima un po' sperso in questo inferno, ma scoprirà velocemente il filo conduttore. Anche i neofiti prenderanno presto la mano con gli spostamenti (si effettuano con il mouse), i combattimenti e i dialoghi. Per contro, la gestione grafica non permette mai si afferrare al volo un indizio; l'avventura si svolge su un territorio molto vasto vi troverete sovente a percorrere paesaggi identici, troverete geni che non hanno niente da dirvi e luoghi che non meritano di essere visitati. Molti elementi di questa ricerca rendono il soft un po' troppo ripetitivo. Peccato! (Dischetto Infocom)

Citadel

Macintosh



GENERE	RUOLO	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Citadel vi propone una missione molto classica, poiché si tratta ancora una volta di andare a combattere il male che si appresta a prendere possesso del mondo civilizzato (che barba...). La fase di creazione dei personaggi, particolarmente ricca, tiene anche conto dell'educazione dell'eroe o della professione dei genitori. Stessa ricchezza di dettagli nell'armamentario che propone una vasta scelta di spade, asce e armature. Un menu d'aiuto molto valido guida passo a passo il giocatore in tutte le tappe del gioco. L'esplorazione dei diversi donjon è molto piacevole e il programma propone una veduta 3D dagli effetti grafici stupefacenti. I combattimenti sono ricchi senza raggiungere comunque la "qualità wargame" di Pool of Radiance. Non farei in definitiva che due rimproveri a Citadel: la limitazione del campo di investigazione ai soli sotterranei (niente esplorazione di città o di contee circostanti) così come la rappresentazione ridicolamente piccola dei personaggi. Un buon soft che comunque non raggiunge il livello di Bard's Tale ma che sicuramente merita un posto nella vostra softeca. (Dischetto Postcraft International)

East vs West, Berlin 1948

Amiga



GENERE	ADV. ICONE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

In seguito alla morte del Colonnello Harris dovrete scoprire un gruppo terrorista, svolgendo la ricerca nella città interrogando i personaggi che incontrate per raccogliere prove, collezionare indizi, ecc. Questo soft offre un enigma poliziesco complesso che si avvicina molto per la forma a Maupiti Island. Il successo dipende per la maggior parte dalle domande che porrete ai passanti e dalle deduzioni fatte (vi consigliamo di trascrivere su un notes). Per contro, di fronte alla concentrazione che implica la risoluzione di un tale enigma, il giocatore rischia di non prendere la mano nella gestione a icone che gli viene proposta. Peccato che anche se gli effetti grafici di Berlin sono carini e originali (vedute aeree, gestione del personaggio con il mouse), la scelta degli ordini è strana. Non dovrete scrivere nessuna parola con la tastiera (super!) ma attraverso icone oggetto/dialogo/personaggi. Il metodo è valido ma la sua applicazione è spesso un vero rompicapo. In questo caso niente a che vedere con Maupiti..! Da notare per finire che la versione testata non prevede alcun suono. Un soft corretto ma il cui acquisto non è a mio avviso indispensabile. (Dischetto Time Warp)

Escape from Hell

PC tutte le schede

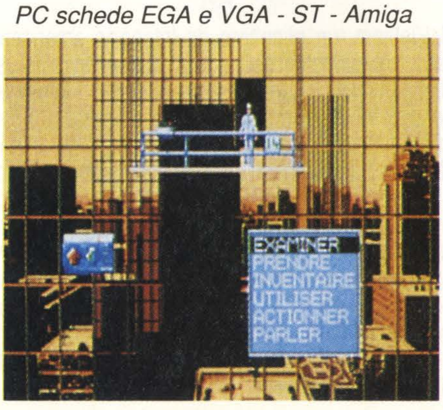


GENERE	RUOLO	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000

Mentre stava sonnecchiando, l'eroe di questa avventura si vede rapito da una potenza malefica che lo sta portando dritto dritto tra le fiamme dell'inferno. Dovrà lottare contro Lucifero in persona e i suoi adepti per ritrovare la pace sulla Terra e salvare allo stesso tempo la sua compagna... Questo soft trae spunto dalla disposizione grafica dei giochi di ruolo tradizionali. Il vostro personaggio si ritrova ad attraversare un territorio insidioso. Quando incontra un personaggio può sia combattere sia discutere con lui per collezionare delle informazioni e trarne vantaggio. Anche i numerosi assalti sono molto classici: sparo automatico, punti vita, uso di magie, ecc... Questo soft è ben realizzato graficamente. Per contro l'animazione poco fluida dei vostri spostamenti e la monotonia di alcune immagini animate non soddisfano. Solo la strategia può quindi salvare la situazione, strategia che consiste nella scelta delle armi, uso delle magie e nello scoprire un terreno di gioco molto vasto. Interamente realizzato in inglese, questo adventure è a mio giudizio troppo "polveroso" per riuscire ad accattivarsi un vasto pubblico. Solo i più accaniti del genere lo apprezzeranno. (Dischetto Electronic Arts)

Future Wars, la Minaccia

PC schede EGA e VGA - ST - Amiga



GENERE	ADV. ANIMATA	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	29000

Eccellente soft dagli effetti grafici accurati, con uno scenario complesso e una maneggevolezza esemplare, contribuiscono a dare a questa avventura notevole fascino...
Il piccolo lavavetri che dirigete in questo game riuscirà a sorprendervi una volta di più. Una chiave, una bandiera, un passaggio segreto e un salto nel Medio Evo, gli amanti degli adventure che ancora non conoscono questo programma resteranno sorpresi dalla ricchezza dei dettagli e dall'incredibile maneggevolezza del soft. Il protagonista del gioco è diretto con il mouse ed è sufficiente selezionare il menu azione per agire sugli oggetti o i personaggi, puntandoli semplicemente sullo schermo. Ecco un soft intelligentemente concepito, che nelle configurazioni EGA e VGA offre effetti grafici molto chiari e curati. Dal lato suono, la scheda sonora è una volta di più utile ed impiegata al massimo delle sue potenzialità: musiche superbe, ma anche suoni differenziati alcuni "clic" alcuni "cloc", degli "splaschhh" lo rendono molto realistico: non vi pare? Per concludere possiamo dirvi che ci troviamo di fronte a uno di quei soft che meriterebbero un posto in tutte le softeche (non è poco...). (Dischetto Delphine)

TOP GAME ADVENTURE

Herewith the Clues

Amiga - ST - PC

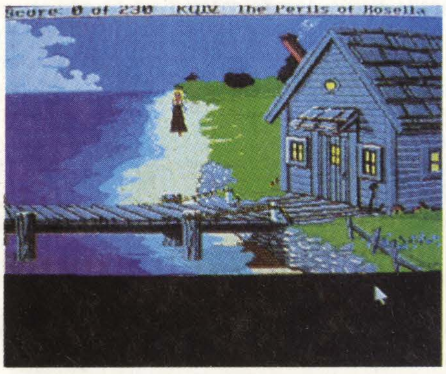


GENERE	INCHIESTA POLIZ.	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	10	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	29000-39000

Questa inchiesta poliziesca molto particolare è basata su un concetto molto semplice: trovare chi ha ucciso Serge Orloff. Rimane il fatto che quando i giochi di inchiesta si svolgono secondo un metodo adventure, rimane tutto troppo statico. All'inizio del gioco vi vedrete seduti in ufficio e disponete dell'insieme degli elementi che potrebbero farvi progredire nella ricerca del colpevole: rapporti della polizia, prove, storia dei diversi protagonisti e fotografie di diversi oggetti. Prendere la mano al gioco è molto semplice poiché è sufficiente scegliere sulla lista con il cursore uno dei dati per poterlo esaminare. I documenti sono presentati bene e le fotografie dei diversi oggetti e personaggi sono tutte digitalizzate (in bianco e nero). Anche se l'idea è originale sfortunatamente il risultato non è del tutto convincente. Per di più l'unico modo per conoscere la soluzione, a mio avviso, è quello di scrivere a chi ha concepito il gioco, poiché è praticamente impossibile portare a termineil game. I programmatori non si sono affaticati troppo poiché il gioco si limita all'affissione sullo schermo. Riservato agli amanti dei rompicapo e ai mezzi geni... (Dischetto CRL)

King's Quest IV

Amiga - ST - Apple II - IIGS - PC

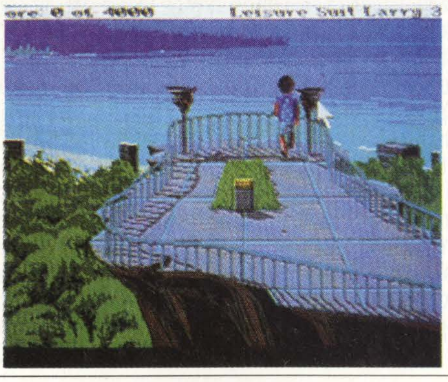


GENERE	ADV. ANIMATA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	69000-79000

Se i possessori di Amiga hanno dovuto pazientare a lungo prima di scoprire questo quarto episodio della serie, la loro attesa non è stata vana. Ricordiamo in poche parole la trama della storia. Re Graham si ammala gravemente all'improvviso di una strana malattia. Dopo una conversazione con la fata Genesta, la figlia Rosella viene a conoscenza che solo il frutto di un albero magico che ai trova a Tamir potrà far guarire suo padre. La fata trasporta la nostra eroina a Tamir, ma perché essa possa aiutarla, Rosella dovrà recuperare il suo talismano che è nelle mani della cattiva strega Lolotte. Anche se l'avventura si svolge in modo particolarmente lento, si rimane, al contrario, completamente affascinati dalla qualità degli effetti grafici e dall'animazione. I superbi suoni digitalizzati del soft completano questa atmosfera impressionante. Lo scenario non è da meno e la maggior parte dei luoghi celano numerose informazioni più o meno facili da scoprire. L'analizzatore di sintassi è sufficientemente potente per autorizzare un dialogo purché semplice. Una superba realizzazione che pecca unicamente in lentezza. (Dischetto Sierra on Line)

Leisure Suit Larry 3

Amiga - PC

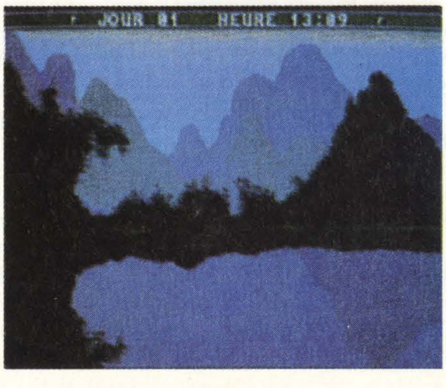


GENERE	ADV. ANIMATA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	69000-79000

Le avventure passionali di Larry Laffer continuano. Nel secondo episodio di questa saga era riuscito a disfarsi di un pazzo rifugiatosi su di un'isola stupenda e quindi aveva sposato l'affascinante regina indigena, Kalaau. Ma ecco che questo paradiso diventa rapidamente un centro turistico invaso da agenti immobiliari e, come se non bastasse a che l'amore scompare: la regina Kalaau non vuole più Larry. Non vi resta dunque (nel ruolo di Larry) che raccogliere il vostro bastone da pellegrino per cercare una persona amica. Ma sfortunatamente cadete nelle mani di una tribù amazzone che voule fare di voi uno schiavo. So già quello che vi state chiedendo: tutta qui l'avventura? Certo potrebbe, ma non è ciò che vi viene offerto! I programmatori del soft hanno introdotto un'innovazione: potrete scambiarvi tra due personaggi diversi, fatto che all'occorrenza vi permette di prendere i tratti (e le forme) della scultura e Patti che potrà venire in aiuto dello sfortunato Larry. L'humor e le strizzatine d'occhio sono dunque onnipresenti. Gli effetti grafici e l'animazione sono ricchi di dettagli e rendono molto bene l'ambientazione un po' strampalata di questo soft. (Dischetto Sierra)

Lost Patrol

Amiga - ST



GENERE	ADV./AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	49000

Nel 1966, durante la guerra del Vietnam, un elicottero da trasporto americano si schianta sulle montagne. Il vostro ruolo è quello del sergente Weaver e dovrete riuscire a condurre i soldati sopravvissuti alla più vicina base americana. Non è una piacevole passeggiata quella che vi attende, poiché dovrete superare una distanza di novanta chilometri in una regione accidentata e ormai nelle mani dei vietcong. E' su di voi che incombe la pesante responsabilità di scegliere l'itinerario, di decidere quando marciare e quando fermarvi e di scegliere gli uomini che devono andare in avanscoperta. Inoltre, dovrete soprattutto economizzare con i viveri e le munizioni di cui sentirete crudelmente la mancanza. Questo programma miscela sapientemente diversi generi: arcade, adventure e strategia. La Ocean si è visibilmente ispirata ai programmi della Cinemaware alternando superbe immagini digitalizzate con sequenze animate nel momento dei combattimenti. Ma purtroppo, a scapito di un tema interessante e di una realizzazione molto accurata, è troppo lungo e si guardano le immagini come fossero in un album di fotografie senza appassionarsi troppo all'avventura. (Dischetto Ocean)

Neuromancer

Amiga- C64



GENERE	ADV. ANIMATA	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Non c'è da stupirsi che Neuromancer non appassioni che pochi avventurieri su Amiga visto e considerato che si è fatto di meglio... Per riuscire a capire la misteriosa sparizione dei suoi confratelli, l'eroe svolgerà la sua avventura in uno scenario 3D molto prossimo a quello che ci eravamo abituati a vedere dalla Sierra. Mediante l'uso del mouse, il giocatore decide gli spostamenti del suo personaggio e può anche servirsi di un oggetto o parlare con uomini, donne e robot che incontrerà sul percorso. Neuromancer offre una grande semplicità d'impiego. Per i dialoghi è sufficiente scegliere una frase tra quelle che sono presenti nell'icona "linguaggio". Vi viene anche proposto di usare numerosi sistemi elettronici come banche dati, giochi, sistemi di informazione, ecc. Gli effetti grafici di questa parte sono carini, ma l'animazione del personaggio su Amiga è molto lenta. Dal lato suono sono presenti nel soft solo corti brani musicali. Per finire, solo lo scenario molto originale di questa ricerca riuscirà a sedurre gli avventurieri. Per quanto riguarda il resto abbiamo visto effetti grafici, animazione, suono e sistemi di gestione sicuramente migliori. (Dischetto Elec. Arts)

Operation Stealth

Amiga

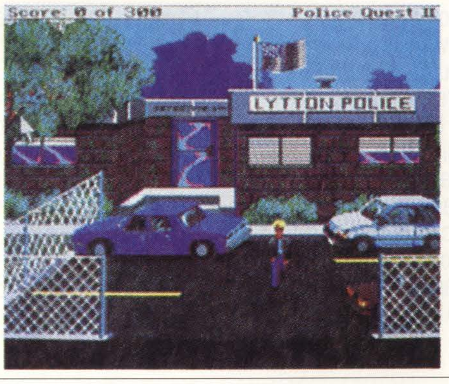


GENERE	ADV. ANIMATA/ICONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

E' stato rubato l'ultimo prototipo di combattimento aereo... Chi sarà mai stato? I russi? Un fantasma o un dittatore pericoloso? Proponendovi di impersonare una specie di James Bond, Operation Stealth ha dalla sua una superba animazione e uno scenario molto semplice. Ritroverete la stessa maneggevolezza dei comandi del vecchio eroe di Future Wars in questa nuova avventura della Delphine Software. Interamente maneggiata con il mouse, questa missione apre tre semplici menu d'azione. E' sufficiente puntare sugli oggetti o i personaggi per agire o decidere un'azione. Gli effetti grafici di Operation Stealth sono precisi e realistici. I suoni d'accompagnamento al gioco sono curati nei minimi dettagli fino a riuscire a sentire il suono dei passi dell'eroe, le porte che scricchiolano, ecc. Il giocatore potrà godere di un armamentario degno delle più famose spie: orologio che funziona come macchina fotografica, rasoio-registratore, penna che schizza acido; insomma tutto ciò che può essere utile per l'avventura. Questo ottimo soft gode di uno scenario bello e di una maneggevolezza esemplare, ma non potrà che sedurre gli amanti del genere. (Dischetto Delphine Software)

Police Quest II

Amiga

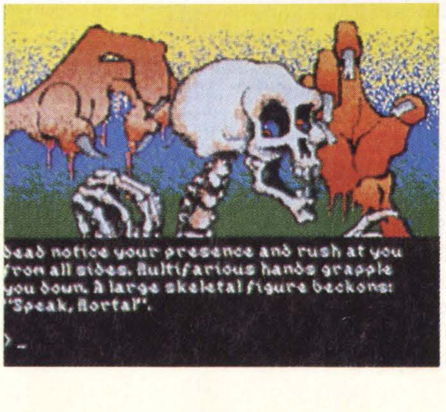


GENERE	ADV. ANIMATA	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Per lottare contro il sinistro Jessie Bains, il nostro eroe metterà in pratica tutte le tecniche dell'arte poliziesca, dall'allenamento allo sparo agli arresti piuttosto violenti. Police Quest II utilizza la messa in scena ormai classica dei soft adventure Sierra. Il personaggio esegue gli spostamenti mediante l'uso del mouse e gli ordini vengono impartiti mediante la tastiera; l'evoluzione del punteggio vi viene mostrato sulla parte alta dello schermo ma niente di tutto ciò rinnova questa ricerca appassionante che a lungo andare lascia un certo qual senso di dejà vu. Di fronte alle nuove produzioni della Delphine (Operation Stealth) o della Lankhor (Maupiti Island), le avventure Sierra soffrono degli stessi difetti. Anche su Amiga, la colonna sonora di Police Quest II è troppo ristretta. Il suono è presente poco o niente, la musica è rara e non di grande qualità... Resta anche il fastidioso fatto che dovrete impartire gli ordini con la tastiera, in inglese naturalmente... Ma dove sono finite le icone così maneggevoli che ci avevate proposto ultimamente? Possiamo in definitiva dire che si tratta di un buon soft, anche se Sierra sta tirando un po' troppo la "corda"... (Dischetto Sierra on Line)

Questmaster

PC



GENERE	ADV. GRAFICA	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

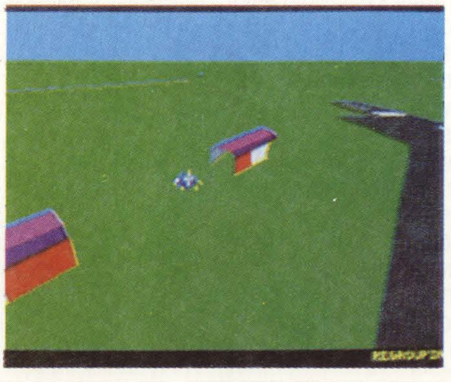
Una sola parola: classico! Che si tratti della grafica, dello scenario o della maneggevolezza del game, l'appassionato di adventure rischia di non sopportare più l'"annosa" grafica e tecnica di gioco. La scarsa animazione che dà vita allo schermo non è sufficiente a creare una buona atmosfera di gioco. E visto e considerato che Questmaster è compatibile con la scheda sonora Ad-Lib non si può perdonare l'assenza totale di suoni. Questa avventura è essenzialmente testuale e anche se è possibile usare il joystick per evitare di scrivere con la tastiera "nord o sud" per il resto ci si dovrà abituare alla presenza di una sintassi usuale ai "vecchi" eroi presentati su micro (del tipo get key, open door, ecc). Dal lato scenario, i quattro dischetti programma lascerebbero sperare in un'avventura di gran livello, ma al contrario si ritrovano tutti gli aspetti del classico adventure: morti violente a ripetizione, orientazione difficile per il giocatore... Quando si dispone di così tante carte vincenti (grafica accurata, icone, animazione di un personaggio, sintesi vocale, decori 3D, ecc..) è molto difficile fare marcia indietro..., ma pare proprio che questa volta ci siano riusciti. (Dischetto Miles Computing)

TOP GAME
SIMULAZIONE

I programmatori odierni hanno un compito ben difficile: soddisfare una clientela ormai rotta ad ogni tipo di game. Il campo della simulazione apre nuove possibilità per quanti vogliono sì giocare ma, nello stesso tempo, confrontarsi nei campi corrispondenti del mondo reale. Il campo applicativo è molto vasto: simulatori di volo (i più noti), combattimenti aerei simulati, combattimenti con i tank e simulazioni di formula uno. Attualmente, in questo genere di soft, si tende ad abbinare il lato simulazione all'azione il che allarga notevolmente la fascia anche agli utenti più esigenti!

Blue Angels

Amiga - C64 - PC



GENERE	SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	39000-69000

Dopo aver conosciuto i piaceri del combattimento aereo con Falcon o Bomber, ecco che le allucinanti figure dei volteggi aerei sono ormai alla vostra portata. Questo programma si propone infatti di fare di voi un membro della più famosa squadra acrobatica di piloti americani: i Blue Angels. Ai comandi del vostro F/A-18, dovete effettuare con i membri della vostra squadriglia le figure acrobatiche più audaci possibili. I Diamond Rolls e altri team specializzati non avranno per voi più segreti. Per prepararvi all'esibizione aerea disponete di un simulatore di volo che permette di acquisire buoni riflessi ed un'adeguata rappresentazione dello spazio.Gli effetti grafici sono in 3D a superfici piene, ma la gestione dei numerosi aerei e degli oggetti al suolo va a scapito della velocità di animazione, che talvolta è un po' a scatti. Malgrado tutto, la simulazione è avvincente, soprattuto grazie ai modi multipli di visualizzazione della squadriglia. Peccato che gli autori non abbiano introdotto un modo per computer collegati per fare figure acrobatiche tra amici.
(Dischetto Accolade)

The Battle Of Britain

Amiga - ST - PC

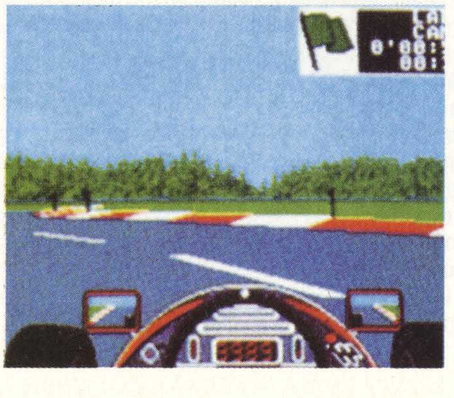


GENERE	SIM. VOLO E COMBAT.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000

Più che una simulazione di volo vera e propria, The Battle Of The Britainè un simulazione di battaglia aerea. Avete a disposizione una vasta scelta di missioni, combattete aerei nemici a colpi di gun. Niente missili, nessun atterraggio complesso, si tratta di approfittare di un 3D preciso, dell'eccellente rappresentazione dei nemici in volo per fare slalom fra di loro, fare dei giri della morte e mitragliare partendo dalle posizioni anteriori, poi dietro, a sinistra o a destra dell'apparecchio. Assai fluida su PC, l'azione è davvero avvincente, tra l'altro è possibile memorizzare i voli per rivedere in seguito dei film con fermo immagine! Battle of Britain è un soft per coloro che preferiscono rabbrividire subito piuttosto che apprendere a gestire la strategia di un F-15 o di un Falcon per... rabbrividire poi! In versione per PC e compatibili, un simulatore più completo è comunque più appagante a lungo termine, in quanto, qualunque sia la missione, la caccia è simile. Al contrario, nelle versioni su 16 bit, questo soft è sicuramente molto ben riuscito.
(Dischetto Lucas Film Games)

Ferrari Formula One

PC - ST - Amiga - C64 - CPC

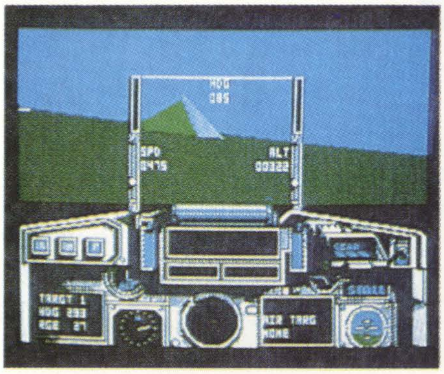


GENERE	SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	8	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	19500-28000

Ecco un soft che già dal nome svela il contenuto, infatti non bisogna spremersi troppo le meningi per capire di che game si tratta. Che forse chi legge non sa, è che l'ambizione confessata di Formula One è di essere la simulazione più realistica di corse di Formula 1. Su questo non ci sono dubbi: niente è infatti lasciato al caso, anche i dettagli sono presi in considerazione e inseriti nel soft. Si passa così dall'atmosfera laboriosa degli stand di riparazione a quella non meno trepidante e certamente più eccitante della corsa. Il problema stà nel fatto che il giocatore deve fare dei grossi sforzi d'immaginazione per essere convinto del realismo del software. La grafica del programma è infatti mediocre (specialmente i colori sono scelti male) e le animazioni in alcuni casi sono ridicole (in piena corsa, la macchina che vi precede si mette a sobbalzare senza ragione). L'impressione di velocità è d'altra parte resa molto male. Gli effetti sonori non sono all'altezza. Meglio non confessare mai apertamente le proprie ambizioni, si rischia di fare un... tonfo! La versione ST di questo software ci apporta dunque una crudele delusione. (Dischetto Electronic Arts)

Fighter Bomber

Amstrad CPC - C64 - PC - Spectrum

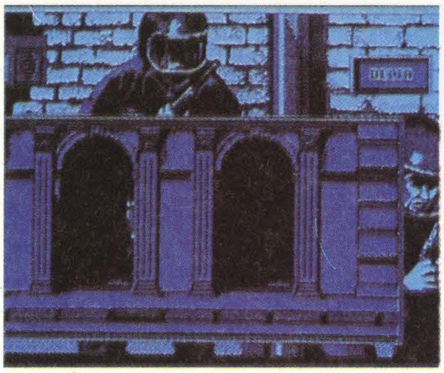


GENERE	SIM. VOLO E COMBATT.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	29000-69000

Adattare un simulatore di volo così efficiente e che ha già dimostrato la sua validità in più di una versione, anchesu Amstrad CPC non era lavoro da poco, tuttavia i programmatori ci sono riusciti con successo. Anche se ovviamente alcune opzioni, presenti nelle versioni a 16 bit, sono assenti nella versione CPC. Ciò che invece soddisferà i possessori di Amstrad CPC, sarà sicuramente il realismo della grafica e dell'animazione. D'altra parte gli ideatori del soft hanno mantenuto inalterato nel menu le molteplici scelte della versione origale nonché la strategia sulla mappa che precede ogni missione. Per la vostra ludoteca CPC Fighter bomber si rivela fin d'ora come il simulatore indispensabile, quello da non perdere anche se non il migliore in assoluto. Da notare che le istruzioni molto complete e ben chiare. Si attende con ansia anche per CPC, la versione migliorata che dovrebbe chiamarsi Fighter Bomber Advanced, software che aggiunge una quindicina di missioni al menu strategia e che è già disponibile su PC e Atari ST.
(Dischetto Activision)

Hostage

Macintosh - C64 - Amiga

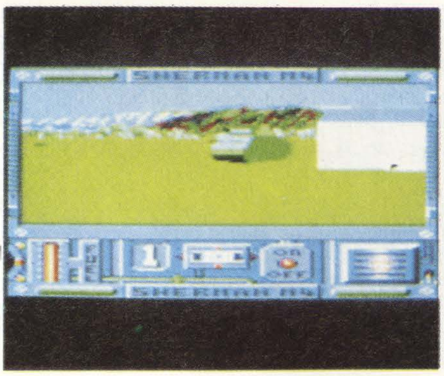


GENERE	SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Hostage ha riscosso a suo tempo un buon successo su altri computer e ora si ripropone per la gioia dei possessori di Mac anche su questa macchina professionale. Dovete vedervela con una simulazione bellica affrontando una banda di terroristi che hanno preso come ostaggi gli occupanti di un'ambasciata (un tema molto attuale anche nella realtà). Eravamo indecisi se inserire questo soft tra quelli di simulazione o tra quelli di strategia: in effetti si troverebbe a suo agio sia nell'uno che nell'altro ambiente. Come comandante del G.I.G.N. dovete appostare i vostri tiratori scelti nei punti strategici e poi dirigere l'assalto cercando come prima cosa di non mettere in pericolo l'incolumità degli ostaggi: non sarà cosa facile. La grafica, che per questo tipo di computer dovrebbe essere il massimo anche se in bianco e nero, non è invece all'altezza, ma è abbondantemente compensata da animazioni realistiche e da effetti sonori corretti. Gradevole miscuglio di azione e strategia, Hostage è un buon gioco che non ha risentito del passare degli anni.
(Dischetto Infogrames)

Sherman M4

Amstrad CPC - ST - Amiga - PC

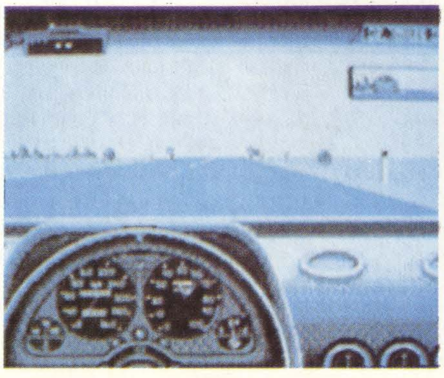


GENERE	SIM. COMBATT. TANK	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Bravi! Abbiamo provato questa simulazione anche su CPC: l'adattamento di Sherman M4 è, anche questa volta, un vero successo. Per trasferire la potenza di questo software su un 8 bit, gli ideatori hanno optato per la soppressione delle differenti vedute disponibili su ST, Amiga o PC. Il programma conserva invece tutta la sua ricchezza strategica. Anche la grafica 3D è superba, considerate le possibilità non eccelse del CPC. Gli alberi sfilano sempre davanti al cockpit del carrarmato e le esplosioni sono davvero all'altezza dei suoi predecessori. E' anche possibile dirigere fino a quattro mezzi blindati, sia uno dopo l'altro, sia tracciando sulla mappa delle traiettorie auto-pilotate. Infine, i menu di preparazione al combattimento sono praticamente completi come quelli delle versioni 16 bit. Potete modificare la potenza del nemico, scegliere per la vostra armata munizioni o carburante illimitato, variare i combattimenti scegliendosi il campo di battaglia più idoneo. A tutti i possessori di Amstrad CPC che, allo stesso tempo sono fanatici di simulazione, possiamo dire che questo è un soft di cui non si può fare a meno!
(Dischetto Loriciel)

Test Drive II

Macintosh - C64 - Amiga - PC



GENERE	SIM. AUTOM.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000-89000

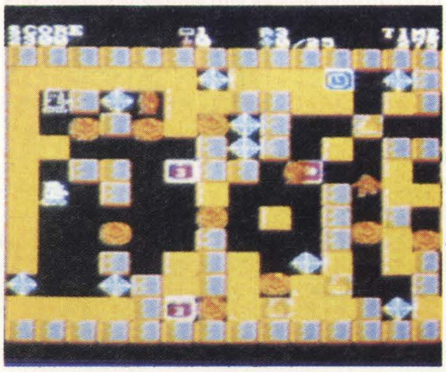
La conversione su Macintosh, alla quale si riferisce la nostra recensione, del celebre successo della Accolade riprende fedelmente tutti gli elementi delle altre versioni. Il programma vi propone di pilotare delle vetture da sogno (Ferrari F40 o Porsche 944, già sento fremere il piede sull'acceleratore...), in paesaggi suggestivi, con tanto di soste alle stazioni di servizio per rifornimenti e l'intervento della polizia quando superate la velocità consentita. Pur essendo un'eccellente realizzazione, gli effetti grafici soffrono un po' considerando il display monocromatico, restando comunque molto corretti. Invece, solo i possessori di Mac II o di SE/30 disporranno d'una animazione soddisfacente. Sul Plus o SE la corsa risulta infatti un po' troppo frammentaria. I giocatori su macchine di bassa gamma preferiranno Grand Prix Circuit dello stesso editore. In ogni caso, il software di giochi destinato a questa macchina è talmente ristretto che consigliamo anche ai possessori di Plus di accaparrarselo senza indugi: una volta presa la mano non desisterete troppo facilmente.
(Dischetto Accolade)

TOP GAME
STRATEGIA

Anche questa branca di videogame ha i suoi numerosi accoliti. Per gli strateghi, sparare a oltranza su tutto ciò che si muove non è sicuramente la massima aspirazione. Sì, forse piace anche a loro annientare nemici terrestri oppure alieni arrivati da chissà dove, ma l'importante è farlo, ancor prima che con la forza sul campo, col cervello di chi queste forze dirige. Il lato strategico riveste naturalmente importanza primaria in questi game. Qui di seguito trovate il top per quanto riguarda il genere. Per me il massimo è Extase e non solo per una questione strategica, ma anche per l'originalità del soft che propone al giocatore di addentrarsi nei meandri della mente di un robot! C'è qualcosa di più attuale?

Crystall Mines

Nintendo

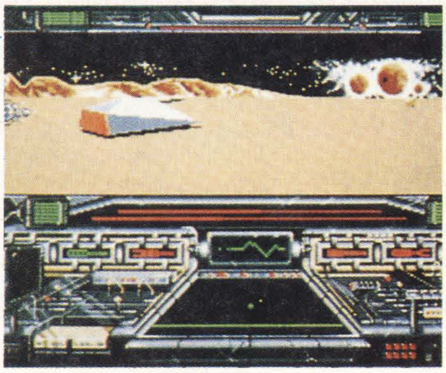


GENERE	STRAT./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

A metà strada fra Boulder Dash e Pac Man, questo interessante software, studiato per la console Nintendo, spinge il vostro eroe nel labirinto sotterraneo di una miniera di diamanti. Per raccogliere le pietre preziose dovete evitare di entrare in contatto con le creature che frequentano le gallerie ed usare la logica per arrivare alla fine di ogni quadro entro un tempo limitato. Benché si basi su un soggetto molto classico, questo soft è gradevole da giocare e la gestione del personaggio è fluida. Gli effetti grafici sono curati, colorati e ricchi di dettagli. La colonna sonora, benché ripetitiva se si gioca a lungo, risulta di buona qualità. Ma è soprattutto la strategia che motiva il giocatore a lungo termine. Crystal Mines è difficile ed ogni quadro necessita di logica e pazienza. Bisogna aprire passaggi con la dinamite, raccogliere dei bonus di protezione o di velocità, insomma riflettere in ogni istante. Ben dotato graficamente vi incollerà al video specialmente se intuite di potercela fare: sarà comunque solo questione di tempo. Simpatico!
(Cartuccia Color Dreams)

Dark Sat

Atari ST

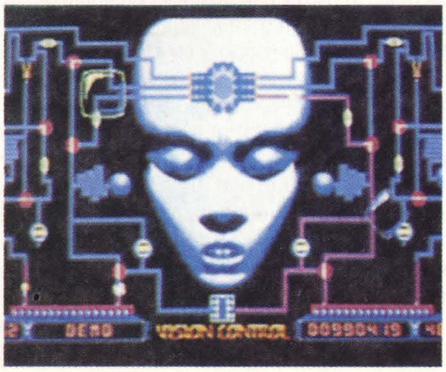


GENERE	STRAT./AZ. 3D	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

Il pianeta Xerus è in balia di un terribile invasore e tutti i suoi abitanti si sono rifugiati in basi sotterranee dove attendono il vostro aiuto. In un veicolo blindato, armati di laser, scudi energetici e missili, cercherete le basi sulla mappa distruggendo, lungo il percorso, il maggior numero possibile di navi nemiche. La guida del veicolo ha solo la marcia avanti e indietro e il controllo della direzione. A ciò si aggiungono la scelta delle armi e l'avvistamento radar del nemico. La strategia sta nel riconoscere i nemici (alcuni sono più potenti di altri, meglio aggirarli che attaccarli...) e nel rifornirsi di energia e di armi al momento giusto. Il contenuto strategico compensa l'azione che non offre treoppa ricchezza. Lo scenario è elementare e solo la rappresentazione 3D degli avversari merita attenzione. Il dosaggio delle difficoltà passa attraverso la scelta dei vostri nemici, potrete combattere fino a quattro specie di invasori di potenza diversa. Mediocre per grafica e per sonoro, questo soft non merita certo il rango di inimitabile. Da prendere in considerazione solo per la strategia.
(Dischetto Loriciel)

Extase

Amiga - Atari ST



GENERE	RIFLESSIONE/AZ.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Il vostro androide è in panne e, poiché non è prevista alcuna assistenza dopo l'acquisto, decidete di fare da soli. Ma avete già avuto modo di vedere l'interno di un androide? E' pieno di complessi circuiti da collegare, metterci le mani può anche voler dire distruggere tutto o mettere a repentaglio la propria incolumità. Inoltre dovrete fare in fretta, poiché siete in competizione con un altro giocatore o con il computer. Azionate gli orientamenti, cambiate i fusibili e distruggete i virus: alla faccia dello stress! I circuiti comportano anche dei deviatori che potete azionare al fine di far circolare la corrente nella direzione voluta e dei duplicatori che dirigono le cariche verso due differenti vie. Vi sembra di non aver capito bene? Non è grave! Vi basterà guardare la dimostrazione per qualche ora e cominciare a giocarci per assimilarne il meccanismo. Questo gioco ha un inconveniente: il principio non è facile da comprendere. Ma ne vale la pena, perché è un gioco molto avvincente, meno complesso di quanto sembri. Un programma molto originale, che richiede tanto meditazione quanto riflessi.
(Dischetto Cryo)

Klax

PC Engine - Amiga - CPC - C64 - ST

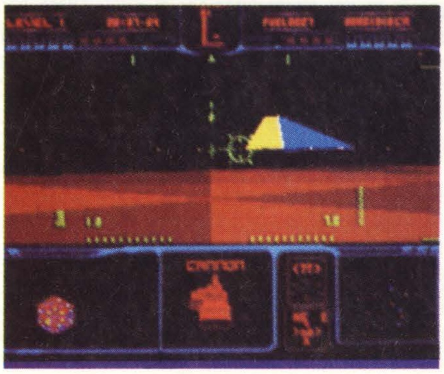


GENERE	RIFLESSIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	19500-25000

Dopo aver fatto furore nelle sale giochi, in cui si mormora che sia l'indiscusso erede di Tetris, Klax fa la sua apparizione anche su 16 bit in versione Amiga. Lo scopo del gioco è molto semplice, infatti è basato su una serie di mattoni di diverso colore che si muovono verso di voi su un tapis-roulant. Dovete recuperarli in tempo e piazzarli in cinque caselle per realizzare assemblaggi verticali, orizzontali o diagonali dello stesso colore. Sotto questa apparente semplicità, si nasconde in realtà un gioco affascinante nello stile appunto di Tetris. La possibilità di rifiutare temporaneamente un mattone ed i mattoni jolly arricchiscono ulteriormente il gioco conferendogli interesse e una trama strategica che ci ha spinto a inserire questo game tra quelli del genere. Anche il fatto di poter iniziare ad un livello selezionabile è eccellente. Questa versione Amiga corregge i difetti dei colori che si hanno nella versione ST, inoltre la colonna sonora è meglio resa e soprattutto molto più ricca. E' un po' più veloce e quindi più difficile: grande gioco di strategia.
(Dischetto Domark)

Matrix Marauders

Amiga

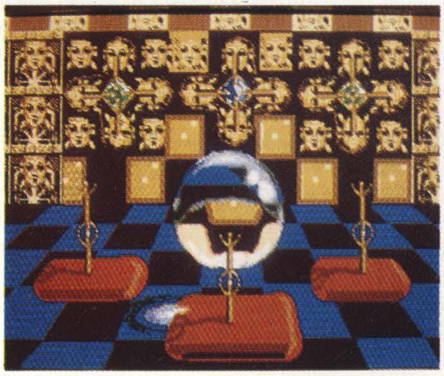


GENERE	STRATEGIA/AZ.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Ai comandi d'un marauder, voi partecipate a una corsa particolarmente pericolosa. I vostri riflessi sono messi a dura prova e bisogna mantenere il sangue freddo per trovare la propria strada o dirigere verso il box di rifornimento in caso di necessità. Dovrete far presto per recuperare ogni tipo d'equipaggiamento che migliori le potenzialità del vostro ship. Un tema un po' insolito per un game di strategia, ma questo è un po' quanto abbiamo accennato nel cappello di presentazione dei game di questo genere dove abbiamo fatto notare che la strategia si fonde sempre più con l'azione. Dal punto di vista della realizzazione, si ritrova la qualità Psygnosis, con una buona utilizzazione dell'animazione in 3D a superfici piene. Il gioco non manca d'interesse, ma sono necessari parecchi tentativi per assimilarne il principio, tanto più che le istruzioni non sono proprio il massimo della chiarezza. Comunque, se vi piacciono i rompicapi e le soste riflessive, vi appassionerete sicuramente a questo programma che troverete diverso dagli altri.
(Dischetto Psygnosis)

Tarot

Amiga

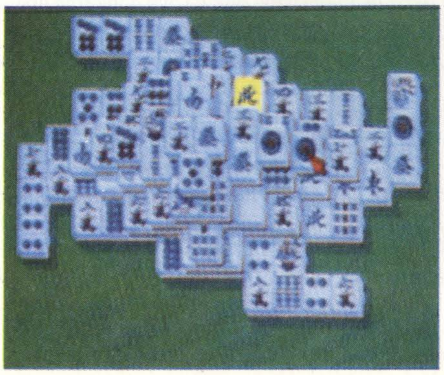


GENERE	STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Siamo di fronte a qualcosa si veramente innovativo. Tarot, infatti, è diverso da qualunque altro gioco che avete visto finora, si accosta a Weird Dreams solo per qualche effettografico fantastico, ma confronto a questo offre molto di più in quanto propone un solido gioco strategico e può anche essere che ci vogliano diversi giorni per esplorare il vasto territorio ed iniziare a comprendere la trama di stampo buddista. Mentre viaggiate, sarete racchiusi in una piccola sfera a meno che non vi siate già materializzati sottoforma di un'altra creatura. Manovrando questa bolla attraverso intricati passaggi, scoprirete le situazioni più inattese a maggior ragione che le sequenze sfidano la legge di gravità. Lo schema logico del gioco, può essere compreso solamente avventurandosi nella complessità di questo contorto labirinto. L'atteggiamento che assumete durante la progressione del gioco, ne influenza direttamente lo svolgimento, per cui non trasformatevi in ranocchio quando vi sono uccelli svolazzanti tutt'intorno: potreste diventare loro preda . Con i suoi 16 piani di scrolling in parallasse, anche la grafica è da mozzafiato.(Dischetto Microillusions)

Shangai II

Supergrafx NEC



GENERE	RIFLESSIONE	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-49000

Già recensito in più di una occasione per le sale giochi, nelle quali ha spopolato, Shangai II viene proposto anche sulla console regina della NEC non ancora importata qui da noi ufficialmente. Questo gioco di mah-jong vi chiede di assemblare delle tessere di domino a due e due, tenendo conto però della loro posizione nello spazio. A semplice domanda, il computer vi fornirà un aiuto. I menu sono di facile comprensione, grazie alle istruzioni inevitabilmente tradotte dalla lingua madre giapponese. Effetti grafici e musicali sono stati nettamente migliorati in rapporto alla versione presentata su scheda nella sale giochi. Abbiamo inserito questo game, pur sapendo che di Supergrafx in circolazione sul suolo nazionale non ve ne sono poi molte, ma lo abbiamo fatto prima di tutto per concedere spazio all'informazione e poi per presenrtare Shanghai II che per gli appassionati di riflessione, è sicuramente un capolavoro: da qui il giudizio di buono che gli abbiamo attribuito; ma è certo che questo genere di programmi non sfrutta assolutamente al meglio le ricche potenzialità del CD ROM.
(Dischetto Hudson)

TOP GAME
CREAZIONE

Ecco un genere difficilmente catalogabile. Infatti, per quanto un soft possa essere più o meno valido, resta il fatto che in questo genere la scelta è totalmente dipendente dal campo applicativo in cui il programma deve operare. In queste tre pagine troverete recensiti una serie di creativi che copre un po' tutte le applicazioni su computer. La scelta dipende solo da voi in base al computer che possedete e al campo entro il quale siete soliti operare. Disegnare, creare giochi, comporre musica, è ormai alla portata di tutti grazie allo sviluppo di programmi in grado di soddisfare sia i professionisti che gli hobbisti!

Amos

Amiga

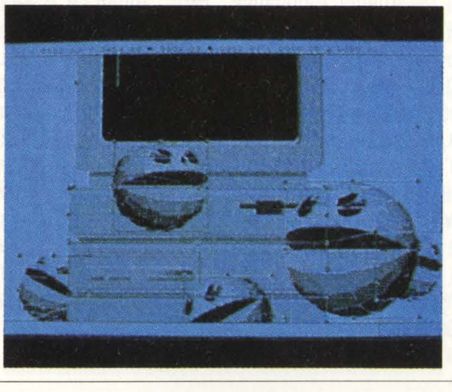


GENERE	CREAZ. GIOCHI	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	16	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	125000

Nuove e deliranti idee solleticano la vostra immaginazione e non vedete l'ora di realizzarle, ma il BASIC di Amiga non è proprio "l'ideale" per metterle in atto e STOS, uno speciale linguaggio per creare giochi, esiste solo per ST. Ma ecco che arriva AMOS, una versione nettamente migliorata di STOS, destinata ad Amiga, un BASIC che dispone di potenti istruzioni. Il programmatore di questo soft ha saputo mettere a buon profitto le capacità di Amiga e a correggere la maggior parte delle lacune di STOS. AMOS può lavorare su Amiga 500 ma per i programmi lunghi è meglio avere un'espansione di memoria. Due funzioni permettono di migliorare la leggibilità dei listing mentre altre due, molto utili, permettono il cerca-rimpiazza e il copia-taglia-incolla. Questo soft dà la possibilità di andare da parola a parola o da pagina a pagina, all'inizio o alla fine del listing. L'unico difetto di questo editor concerne nella bufferizzazione della tastiera. Reali progressi sono stati realizzati dopo STOS e aspettiamo con impazienza il compilatore che permetterà di accelerare ancor più lo svolgimento dei programmi. (Dischetto Mandarin Software)

Arabesque

Atari ST

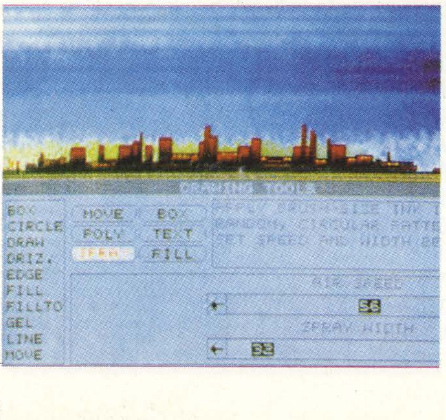


GENERE	DISEGNO	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Il disegno in bitmap è più difficile da effettuare, ma più bello di quello vettoriale. Arabesque è il primo soft di disegno che offre sia il modo bitmap che vettoriale permettendo di trasferire un'immagine da uno all'altro. Funziona su ST e solo in monocromo. Tutte le funzioni sono raggruppate su un pannello mobile mentre gli ascensori permettono di spostarsi in mezzo alla pagina. Il programma è interamente gestito con il mouse e l'ergonomia è eccellente grazie all'uso di due pulsanti. Il modo testo permette di scrivere e gli attributi del suono scelti ma non è possibile regolare direttamente la dimensione dei caratteri. Arabesque dispone del modo clipping che permette di lavorare solo su una zona ristretta dello schermo e di un modo 3D che permette di disegnare facilmente un gran numero di figure in rilievo. Infine il modo pagina intera, vi darà modo di rendervi conto dell'aspetto della pagina anche se non potrete intervenire direttamente nel modo bitmap. Arabesque è il primo soft a realizzare la conversione automatica di immagini dal modo bitmap a quello vettoriale ed è un eccellente programma di disegno monocromatico. (Dischetto Upgrade)

Animator

PC scheda VGA

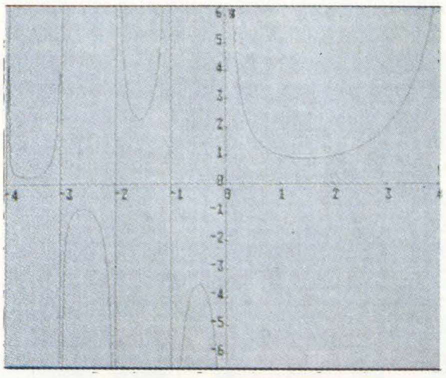


GENERE	ANIMAZ. GRAFICA	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	13	**SUONO**	-
GRAFICA	-	**PREZZO**	-

Animator è uno splendido programma di animazione grafica che conferma che un AT in VGA a buon mercato è un concorrente temibile anche per Amiga e Atari ST! Se siete equipaggiati di un PC 286 o 386, questo programma di animazione grafica ha davvero tutte le qualità per interessarvi e affascinarvi. Vi trovate un modulo da disegno fornito di tutte le opzioni necessarie per tracciare e riempire gli spazi. Il trattamento dei colori è sicuramente avvantaggiato, oltre che dalla qualità del modo VGA, da una grande varietà di gradazioni di colore molto facili da gestire. Disegnate più immagini, è possibile realizzare rapidamente una animazione sfruttando il principio classico dei contorni animati. Animator propone anche un gran numero di animazioni preprogrammate già pronte all'uso. Per quanto riguarda gli sfondi o il disegno degli sprite, sia può attingere a crezioni già preimpostate di quasi tutti i programmi di disegno disponibili attualmente su PC. Gestbile da mouse o da tavoletta grafica, questo soft a icone è veramente completo.
(Dischetti Autodesk)

BASIC 1000D

Atari ST

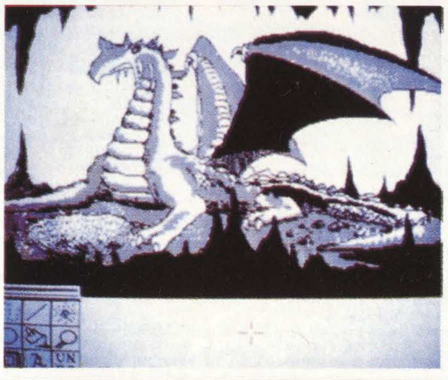


GENERE	UTILITY MATEM.	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	16	**SUONO**	-
GRAFICA	✩✩	**PREZZO**	-

Il terribile Tramiel scopre di avere un dono naturale per la matematica. Questo non è una cosa strana per un computer, penserete voi... Certo, ma grazie a BASIC 1000D il vostro ST dispone di un linguaggio dedicato solo a questa materia. Questo programma gira su tutte le risoluzioni e dispone di uno spazio di lavoro confortevole. Il menu, proposto sotto forma di una scacchiera, conta numerose opzioni ed è molto facile da gestire. Si può anche beneficiare di accessori, scegliere di ripetere le procedure o anche un carattere più piccolo per far si che possa essere duplicato il numero di linee presenti sullo schermo. Tuttavia un difetto esiste: la sintassi si può effettuare solo al momento dell'esecuzione e non quando schiacciate il return di fine riga. Per contro, BASIC 1000D dispone di un debugger integrato geniale e nel definirlo in questo modo non stiamo esagerando! Con il soft viene fornito un manuale di 500 pagine molto ben concepito ma bisogna comunque possedere una solida formazione per le funzioni matematiche più complesse. Concepito per i ricercatori e gli ingegneri potrà rivelarsi molto utile anche per gli studenti. (Dischetto Mori)

The Publisher

Amiga



GENERE	TESTI/PUBBL.	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	16	**SUONO**	-
GRAFICA	✩✩✩✩	**PREZZO**	-

The Publisher è un pacchetto comprendente un elaboratore di testi e un sftware di computer/pubblicità completo di font, disegni al tratto e un pilota di laser. L'insieme permette un lavoro facile a patto di non essere troppo esigenti. Il programma di pubblicità propriamente detto, è costituito dalla versione 1.2 di Page Setter: si tratta del miglior soft di questo tipo se si eccettua Professional Page, ben più potente ma anche ben più costoso. Sono forniti due editor di testi: uno semplificato che accetta solo 100 caratteri, utile per i titoli e per gli interi, ed uno più completo a piena pagina. Nulla vi impedisce, ovviamente, di caricare un testo proveniente da un altro trattamento. Il dischetto Cale Fonts fornisce un gran numero di caratteri diversi: Paris, Nova B, London, Boston, eccetera, ma è spiacevole che il corpo dei cartteri sia limitato a 64 punti il che impedisce di titolare caratteri molto grandi. Chi dispone di una stampante Postscript potrà utilizzare con profitto il dischetto Laser Script per attivare il registroche Page Setter impiegherà poi per i caratteri vettoriali Adobe .
(Dischetti Disk Company Amiga)

Audio Digitizer

Amiga

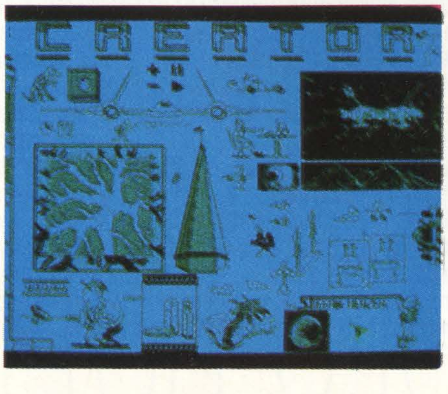


GENERE	CREAZ. MUSICALE	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	18	**SUONO**	✩✩✩✩✩
GRAFICA	-	**PREZZO**	-

In entrata un walkman, in uscita un Amiga! Connesso dietro la macchina. E' l'intefaccia che fa il resto! Questa interfaccia vi permette di collegare il vostro Amiga ad un'entrata sonora di tipo walkman, catena hi-fi, CD, eccetera per digitalizzare qualche secondo di musica, di dialogo o di rumore. Compatibile con i digitalizzatori soft come Audio Master o Perfect Sound, questa scatola si collega sulla presa in parallelo di Amiga. Una piccola presa jack (tipo cuffie di walkman) vi permette di collegare la sorgente sonora. Il risultato della digitalizzazione dipende ovviamente dal soft che impiegate. La Trilogic propone sul dischetto che accompagna l'interfaccia delle versioni demo di Audio Master e Perfect Sound per provare il campionamento. Però sarà impossibile salvare le vostre digitalizzazioni su queste versioni. Si trovano inoltre sul dischetto di Audio Digitizer interessanti banche di suoni. Di semplice impiego, corredata di istruzioni chiare, questa interfaccia è efficiente, anche se non è compatibile in stereo. Da usare con l'interfaccia MIDI per Amiga.
(Interfaccia e Soft Trilogic per Amiga).

Creator

Atari ST



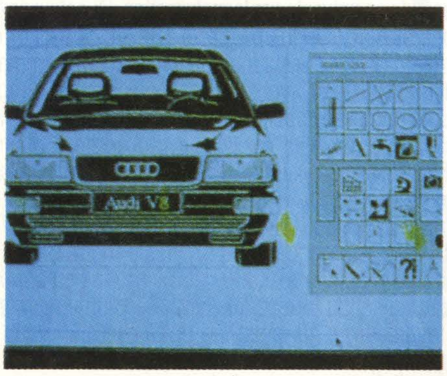
GENERE	DISEGNO	**ANIMAZIONE**	✩✩✩
INTERESSE	17	**SUONO**	-
GRAFICA	✩✩✩✩	**PREZZO**	-

Creator è un soft di disegno in monocromo e di animazione che funziona su Atari ST e possiede la particolarità di poter adattare la risoluzione del disegno a quella della stampante. Infatti i classici soft di disegno sono limitati dalla risoluzione dello schermo. Il programma è proposto in due versioni: una completa e una più ristretta che non contiene il modulo di animazione e permette in questo modo di guadagnare spazio in memoria. Al momento del caricamento vi troverete di fronte ad uno schermo vergine con, alla base, un pannello di controllo particolarmente ricco contenente l'insieme delle funzioni disponibili (36 icone), il cui accesso diretto si rivela molto gradevole. Per disegnare sono a vostra disposizione diversi schermi: la pagina piena e quattro schermi dal formato 640x400. Le possibilità di correzione non sono da meno e, oltre alla gomma classica, disporrete di una gomma parametrabile e soprattutto di un "undo" a quattro livelli! Questa ricca gamma è completata da un'impressionante collezione di funzioni dedicate alla manipolazione che, con tutte le altre, raggiungono un livello difficilmente eguagliabile da un soft di disegno. (Dischetto Application Systems)

TOP GAME
CREAZIONE

Deluxe Paint Animation

PC schede CGA - VGA

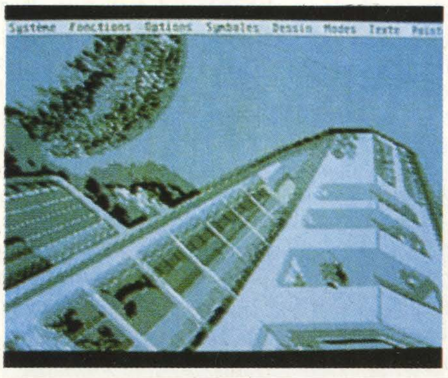


GENERE	ANIMAZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Miglior soft di CAD su PC, Deluxe Paint Animation è in effetti un remake di Deluxe Paint III. Quest' ultimo era provvisto di funzioni di animazione molto potenti. Deluxe Paint Animation è per i possessori di PC l'utility ideale tanto per il disegno quanto per l'animazione. La presentazione dello schermo di lavoro è classica: i menu si trovano sulla parte alta dello schermo e le funzioni sulla destra. La gestione di queste ultime è compatta e migliore di quella delle altre versioni. Il controllo dei frames è molto maneggevole. L'utente può usare anche uno schermo annesso e un pannello di lavoro in cui può creare un scenario o uno sprite, prima di integrarlo a uno o più disegni. Il soft funziona solo in configurazione VGA o MCGA (256 colori e 320x200 pixel). Con il soft viene fornito anche un libretto delle istruzioni ben concepito, peccato che sia redatto in inglese! Ecco un'utility ottima sia per i professionisti che per i neofiti, che raggiunge il livello di CAD e animazioni impeccabili. Peccato che costi un po' troppo per il tipo di configurazione richiesta... Un ottimo programma ma se lo godranno solo i più fortunati! (Dischetto Electronic Arts)

Paint Designer

Atari ST

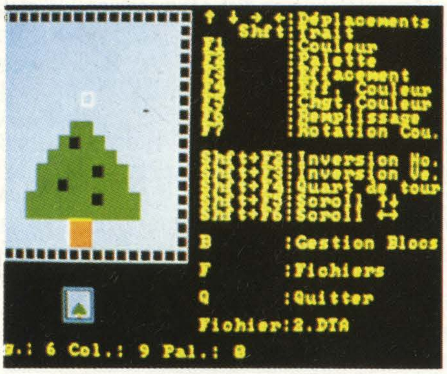


GENERE	DISEGNO	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	12	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Ricco e molto complesso, Paint Designer vi permetterà, grazie alle sue numerose opzioni, di realizzare, in bianco e nero, tutte le immagini che vi suggerirà la vostra fantasia, sempre che riusciate a prendere la mano con la gestione un po' particolare di questo soft... Lo schermo di lavoro è un po' "sovraccarico" e vi occorrerà una certa pratica per ritrovarvi anche perché l'ergonomia è lungi dall'essere eccezionale! Sono presenti anche un'altra serie di finestre tra cui l'orologio con eventuale sveglia, il numero di schermi di lavoro (sette indipendenti che sono accessibili su un 1040), lo schermo dei simboli per la creazione, la definizione delle linee, ecc. Il menu testo serve a caricare tutte le fonti supplementari e a definire la grandezza e il tipo di carattere. Paint Designer offre molte possibilità sia a livello creazione che di gestione di immagini in bianco e nero. Tuttavia, il passaggio obbligato a una serie di schermate di controllo, rischia di dar noia a molti e si rivela poco ergonomico. Visto quello fornito a noi, speriamo che il manuale della versione commercializzata vi introdurrà in modo un po' più chiaro nel particolare modo di lavoro di Paint Designer. (Dischetto Esat)

Spritor

PC schede VGA - EGA



GENERE	EDITOR SPRITE	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	15	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Spritor è un editor di sprite molto semplice da maneggiare e dedicato prima di tutto ai neofiti. Il soft lavora bene sia in EGA che in VGA con sprite di taglia 8x8 o 16x16 pixel. Al momento del caricamento apparirà la tavola di creazione che racchiude praticamente tutte le opzioni di lavoro. La disposizione è visiva ed effettuare una creazione è un gioco da bambini. Il cursore viene maneggiato con i tasti freccia. Le altre opzioni vengono selezionate mediante alcuni tasti della tastiera, che vi daranno modo di modificare la tavolozza, far ciclare i colori, generare delle rotazioni o degli spostamenti dell'immagine, ecc. Altra carta vincente di questo soft è la possibilità di definire alcuni blocchi precisi o alcune zone sugli sprite su cui si effettuerà in seguito una particolare modifica. Spritor è molto efficace anche nel salvare gli sprite creati e soprattutto per prepararli all'incorporazione in listati in C, Assembler o Pascal. Dopo aver salvato, troverete sul dischetto la routine di apparizione dello sprite che faciliterà il lavoro ai novizi della programmazione. Spritor è un prodotto semplice ma non per questo poco efficace. Un buon investimento! (Dischetto EAM)

Sound Blaster

PC qualsiasi scheda



GENERE	CREAZ. MUSICALE	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	-	PREZZO	390000

Il programma di creazione musicale (l'ultima utilizzazione di Sound Blaster) non arriva a livelli di Music Studio o Deluxe Music, ma, comunque, ha di che sedurre coloro che vogliono muovere i primi passi nella creazione musicale. Il principio di funzionamento del programma è molto semplice: con l'aiuto della tastiera l'utente può scrivere una melodia (quattro strumenti diversi) e l'accompagnamento ritmico basso/batteria/arpeggio. Modifica del tempo, trasposizione, possibilità di salvare o caricare pezzi già pronti, raggiungono la qualità equivalente a quella che si ottine da una tastiera portatile Yamaha o Casio. Se si tratta di sfruttare solamente gli effetti sonori presenti in un soft, la risposta è no! Pochi soft sono concepiti per questo sistema e il risultato è troppe volte scadente. Per una utilizzazione MIDI, la risposta è sempre no! Schede molto più adeguate sono già disponibili sul mercato a un prezzo equivalente. Per quanto riguarda l'utilizzazione degli ultimi programmi citati (campionamento, creazione musicale, ecc.) la risposta è sicuramente... si! L'insieme è maneggevole, adeguato e facile da usare. (Scheda e soft Creative Labs)

TOP GAME
DEAD LINE

Le pagine che seguono non rappresentano un genere particolare ma un miscuglio di vari game che, per un verso o per l'altro hanno raggiunto il nostro tavolo all'ultimo momento. Un cocktail che presenta ottimi ingredienti scelti cercando di spaziare il più possibile tra i must dell'ultim'ora!

Darius +

Amiga

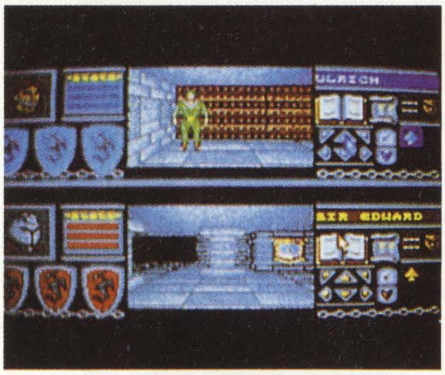


GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

I miglioramenti apportati a Darius +, rispetto al gioco arcade della Taito sono, perlomeno al primo approccio, di scarso rilievo, anche la trama è simile a centinaia di altri soft del genere! Infatti, nelle vesti dell'eroe di turno, attaccate, con il chiaro intento di distruggerle, le installazioni degli immancabili extraterrestri prima che questi riescano a invadere la Terra distruggendo ogni forma di vita ed è per questo che date battaglia su un pianeta acquatico agli infernali alieni che vi si trovano e, ogni volta che terminate un livello, avete la scelta tra due percorsi diversi da intraprendere. L'azione è avvincente, ma il livello di difficoltà è molto elevato, ma questo non fermerà sicuramente i patiti del genere, al contrario sarà un ottimo incentivo soprattutto per i super-allenati che vogliono mettere la loro abilità alla prova. In questo programma la chiave del successo è data essenzialmente dalla possibilità di acquisire armi supplementari, senza le quali non potrete tener testa a lungo ai mostri di fine livello. Il sistema di gestione di tali armi è particolarmente originale, ma si rendono necessari frequenti interventi con la tastiera. (Dischetto The Edge)

Bloodwych Data Disk I

ST

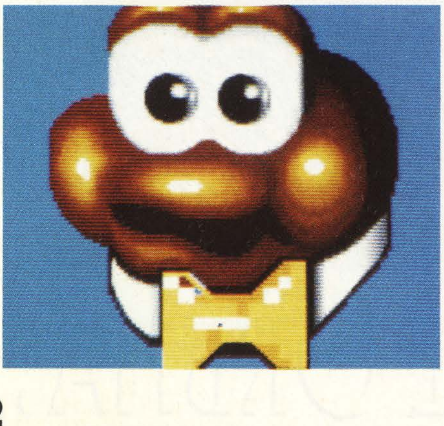


GENERE	GIOCO DI RUOLO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Pensavate di aver finito con il signor Entropia? Ebbene, niente di più errato! Non era che temporaneamente assente e ne ha approfittato per creare un nuovo maniero. Per poter giocare in questa nuova estensione, dovete già possedere il primo episodio (naturalmente, di cui avete saggiamente salvato la partita) con dei personaggi del quattordicesimo livello. Il manuale di cui è dotato contiene, d'altra parte, numerosi aiuti per il primo episodio. Se lo ritenete opportuno potrete anche importare dei personaggi dai livelli inferiori che vinceranno quindi velocemente i loro livelli. Se volete un consiglio, non sceglieteli comunque troppo deboli poiché i primi combattimenti sono già temibili. Vi attendono 35 livelli, imbottiti di nuovi e più agguerriti mostri. Nel capitolo delle novità, trovate una serie di nuovi sortilegi molto più potenti. In contropartita dovrete però abbandonare una delle vecchie classi di sortilegi. I nuovi mostri possono essere reclutati, ma non salire di livello, né recuperare dormendo. Se decidete di respingerli per una nuova alleanza state attenti, poiché essi vi attaccheranno immediatamente, e scoprirete all'istante che altre sorprese vi attendono! (Dischetto Image Works)

Guppy

Amiga

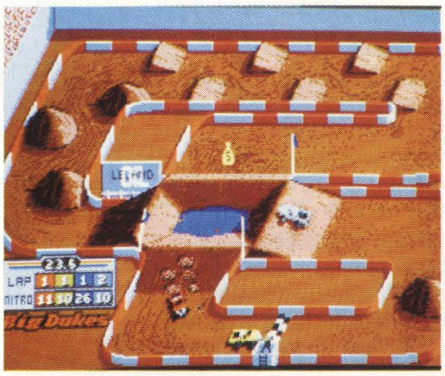


GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-49000

Chris Sorrell ce l'ha messa tutta programmando un soft con effetti grafici stile cartoon, semplice e innovativo sullo stile "Japan" e allo stesso tempo unico e inimitabile. Sembra proprio che ci sia riuscito! Il game vi propone di controllare un curioso pesciolino arancione vestito con un cappotto e il papillon: Guppy. Il nostro eroe ha l'arduo compito di salvare i suoi simili acquatici da vari pericoli in ben 12 missioni diverse. Il game è caratterizzato da uno scrolling multidirezionale parallasse che fa buon uso delle caratteristiche di Amiga per produrre un gran numero di colori. Guppy potrà far uso del gran numero di oggetti che trasporta oppure collezionarne altri durante il percorso. Gli oggetti raccolti lo aiuteranno ad uccidere le cattive creature e sconfiggere i vari nemici che sono numerosi ed infidi: pesci molto pericolosi, sottomarini, granchi ed altri animaletti di questo genere! Alcune delle missioni sono molto bizzarre e per rendervi l'idea di quanto siano bizzarre vi diciamo solo che in una di queste, Guppy dovrà vedersela con candelotti di dinamite che dovrà far scoppiare. Tutto è bello in questo soft, dalla grafica al suono. Un must! (Dischetto Millenium)

Ironman

Amiga - ST- PC

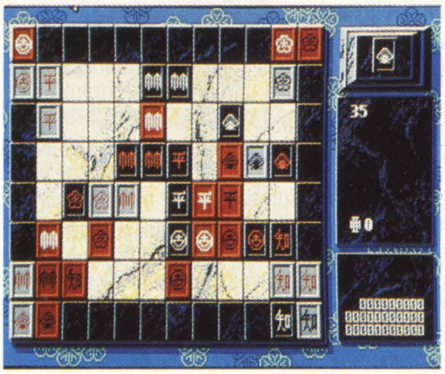


GENERE	CORSA AUTO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Ironman è l'ultima conversione arade della Virgin Games, brillantemente codificato su quasi tutti i formati da J. Foreman, membro del team di programmazione Graftgold. Il game permette a tre videoplayers di giocare simultaneamente oppure da soli contro altre tre macchine controllate dal computer alla guida di una potente fuoristrada "puramente arcade". Molta attenzione è stata usata per la programmazione e il joystick risponde molto bene ai comandi rendendo il game maneggevole. Lo scopo del gioco è semplice: completare il circuito conquistando la prima posizione. Se avrete successo alcuni punti bonus vi aspettano alla fine del percorso ma ne potrete anche raccogliere molti durante la gara. Vi aspettano 8 tracciati di difficoltà progressiva e che presentano diversi ostacoli quali rampe, fossi e banchi di fango. Dopo ogni gara potrete acquistare pezzi extra per il vostro veicolo come un motore più potente e migliori sospensioni che renderanno la vostra vettura maggiormente competitiva. Il gioco è molto semplice come concetto e si avvicina notevolmente alla versione arcade il che lo renderà quasi sicuramente un must! (Dischetto Virgin/Mastertronic) *By Derek Dela Fuente British Correspondent*

Ishido, the Way of Stones

PC - Amiga -Sega -NEC

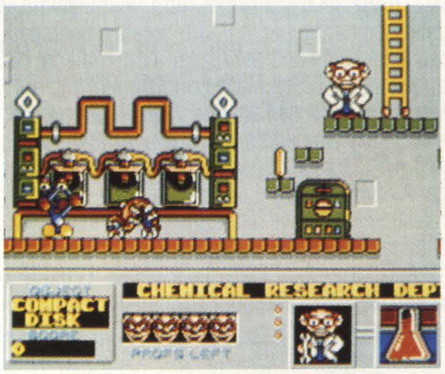


GENERE	STRATEGIA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

La leggenda di Ishido, il libretto è allegato al game, svela le tracce che vennero scoperte da alcuni archeologi nel mondo. Ishido richiede senso strategico e vi propone di piazzare nelle 96 caselle presenti sullo schermo (nella giusta posizione) 72 pietre ognuna decorata con un simbolo e un colore. Il difficile consiste nel fatto che può essere piazzata solo vicina ad un'altra che abbia lo stesso simbolo e lo stesso colore. Quando lo schermo comincia a riempirsi di pietre il gioco diventa più complesso e vi troverete di fronte a due, tre o anche quattro posti disponibili per la stessa pietra. Ishido può essere giocato sia con i vecchi che con i nuovi ruoli in quattro tipi di gioco diversi: da soli, contro un amico, nel modo torneo o sfida. Potete giocare un power-game, cioè cercando di fare più punti possibili o giocando con strategia, meditanto su ogni mossa prima di agire e con l'aiuto di qualcuno più esperto. I giocatori che raggiungono la quarta mossa possono consultare un "oracolo delle pietre", basato su I-Ching, che può rispondere alle domande e guidarvi nella risoluzione di questo difficilissimo puzzle dai superbi effetti grafici. (Dischetto Accolade) *By Derek Dela Fuente British Correspondent*

Mad Professional Mariarti

Amiga - ST

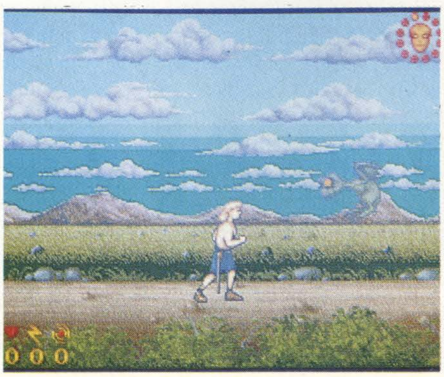


GENERE	PLATAFORM	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Questo platform game è caratterizzato soprattutto dalla fervida immaginazione dei programmatori che hanno creato oggetti e personaggi. Lottare contro un enorme dischetto stranamente munito di gambe e armi, joystick che cercheranno di schiacciare il Professore con la loro enorme mole e che, come se non bastasse, sono armati e hanno non due, ma bensì quattro braccia, mouse vivi e vegeti che cercheranno di ucciderlo, cavetti di connessione che si muovono come serpenti, chip assassini e per completare il tutto ci si sono messi anche i file che sono molto più pericolosi di tutte le altre curiose "creature" visto che, in più, possiedono la capacità di pensare. Dovrete dirigere il nostro Professore che può camminare, saltare e scalare gli ostacoli per riuscire a portare a termine con successo l'ardua missione. Potrete collezionare armi, chiavi, fiamme da lanciare e laser. Ma state attenti a non prendervi un "virus" mentre state cercando un virus-killer! Il gioco è divertente, umoristico e aggiunge qualcosa al tradizionale gioco di piattaforme: effetti grafici eccellenti e un puzzle da risolvere vi assicureranno ore ed ore di divertimento! (Dischetto Krisalis Software) *By Derek Dela Fuente British Correspondent*

Wrath Of The Demon

Amiga - PC - ST - C64



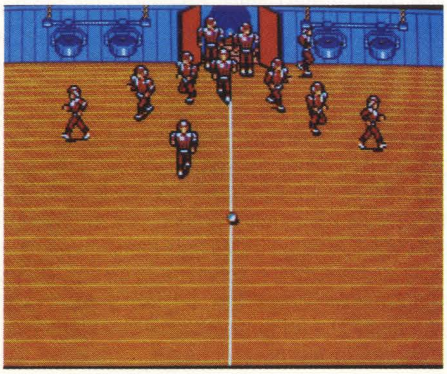
GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	79000

La maledizione del Diavolo sta per abbattersi su di voi in questo fantastico gioco arcade! Vi trovate nelle vesti di un eroe che tenta di liberare il regno dalla maledizione del Diavolo e dei suoi seguaci per riscattare la principessa e rendere onore al vostro Re. La vostra ricerca vi porterà attraverso caverne, templi, paludi e castelli prima di raggiungere l'obiettivo della vostra ultima sfida... il Diavolo stesso. Dovrete distruggere più di cento mostri, alcuni grandi quanto la metà dello schermo e anche più! La storia si sviluppa in seicento schermate d'azione travolgente, 1400 fotogrammi di animazione mozzafiato e più di trecento Mb di dati grafici. Le immagini sono realizzate con più di cento colori. Wrath of the Demon è stato realizzato dalla Ready Soft, la stessa che ha messo in produzione capolavori come Dragon's Lair e Space Ace. Anche questa nuova opera, perché di opera si tratta, non è da meno dei due illustri predecessori, anzi... L'esperienza acquisita in questo campo dagli autori, ha permesso una realizzazione che consigliamo di non perdere.
(Dischetto Ready Soft)

TOP GAME
DEAD LINE

Prosoccer 2190

Amiga - ST



GENERE	CALCIO FUTURISTA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Quella che vi presentiamo è la prima realizzazione della Vulture Publishing, Prosoccer 2190, il calcio del 22° secolo. Ci troviamo avanti di 200 anni nel futuro e il calcio ha subito molte variazione: è più veloce, più eccitante, richiede molta tecnica e alti livelli. La World League è composta da due continenti: America ed Europa. Ognuno dispone di otto squadre composte da trentadue giocatori; una partita dura 60 minuti, divisa in due tempi da 4,15 minuti. Le partite sono giocate in un'area chiusa. Il pallone non può uscire, c'è un numero limitato di sostituzioni e il portiere non può raccogliere la palla. In questa accurata simulazione di Prosoccer 2190, sarete il coach della squadra e stabilirete le tattiche. Potrete giocare con un compagno, contro il computer o guardare la partita mentre il computer gioca per voi! Alcune statistiche vi aiuteranno ad analizzare meglio le caratteristiche e i difetti della vostra squadra inclusi i goal e le tattiche applicate. Ecco in anteprima sui vostri monitor il calcio del futuro, o almeno è così che lo vedono i programmatori di casa Vulture! (Dischetto Vulture Publishing)

By Derek Dela Fuente British Correspondent

Simulcrum

Amiga - ST



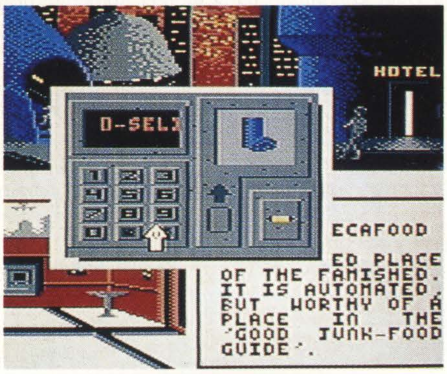
GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Simulcrum è composto da trenta livelli ambientati nel profondo dello spazio che prevedono la più veloce grafica vettoriale mai vista in uno shoot'em-up di questo genere. Quello che vi viene proposto è un gioco di simulazione di combattimento che vi vedrà alla guida di un tank o di un mezzo aereo ultramoderno contro un nemico sempre più numeroso e pericoloso. Dopo aver preso visione di una delle molte mappe presenti sullo schermo non vi resterà che partire per raggiungere un generatore al fine di disattivarlo e quindi distruggerlo. Barriere di energia e ship spaziali che tutto sono fuorché amici, cercheranno di bloccare la vostra progressione: ma le armi a disposizione vi permetteranno di distruggerli e potrete collezionare bonus che vi permetteranno di completare il livello. Dovrete essere molto precisi mentre guidate e stare attenti a non urtare perché questo vi potrebbe costare un'enorme calo di energia con la conseguente perdita di una vita. Un pannello sullo schermo terrà sempre aggiornato il vostro stato di salute, così come tanti altri piccoli particolari che vi aiuteranno in questo eccezionale soft. (Dischetto Micropose)

By Derek Dela Fuente British Correspondent

Bat

Amiga - ST - PC - C64

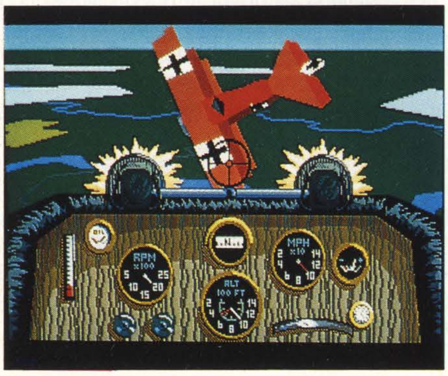


GENERE	RUOLO/ADV.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Ecco qua un role playing adventure di originale concezione! Terra, ventunesimo secolo inoltrato, tutte le multinazionali del globo hanno perso il loro potere e sono cadute in disgrazia al comando supremo che le ha così bandito i leader industriali dal pianeta, inviandoli su Selenia a tre mesi di distanza. Su Selenia le condizioni di vita non sono ottimali, ma il pianeta contiene Khegol, materia dall'energia vitale. Intanto sulla Terra è subentrato un nuovo comando, la Galaxy Confederation, che ha stretto con Selenia buone relazioni realizzando anche B.A.T. (Bureau of Astral Troubleshooters) preposto a mantenere la pace nella Galassia. A rovinare tutto giunge Vrangor, il genio del male che, couadiuvato da Merigo, sbarca su Selenia dove distrugge ogni forma di vita dopo aver fatto ricorso alla guerra batterica. Scopo di Vrangor è quello di dominare la Galassia. Sta a voi, membro del B.A.T. a riportare tutto come prima. Esplorate città, parchi artificiali, bar e mille altri luoghi dove dovrete vedervela con ogni sorta di robot. Un game molto, molto interessante...
(Dischetto Ubisoft)

Knights Of The Sky

PC e Compatibili



GENERE	SIM. COMBAT. AEREO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Knight of the Sky è un simulatore di combattimento aereo che vi pone ai comandi di un caccia col quale dovrete abbattere, nei panni di un asso del pilotaggio, quanti più nemici vi sarà possibile nel corso della Prima Guerra Mondiale. Tra gli avversari che vi sarà possibile incontrare, c'è anche Manfred Von Richtofen, il Barone Rosso in persona. Knights of the Sky è realizzato in una grafica tridimensionale rivoluzionaria, unica nel suo genere; anche il suono è, per un game di questo genere, molto completo. La difficoltà è variabile in funzione dell'esperienza del pilota impiegato nelle varie fasi, ad esempio, è possibile impiegare piloti "normali" nelle fasi diavvicinamento al nemico, per poi passare agli assi durante lo scontro vero e proprio. Per portare a termine la missione, è necessario iniziare dal 1916 e superare tutti i combattimenti fino a giungere al 1918. E' possibile anche giocare in due, uno contro l'altro, via modem o data link. Ci abbiamo giocato e dobbiamo dire che, specialmente nel modo a due, gli scontri sono davvero emozionanti: per gli addetti, da non perdere!
(Dischetto Microprose)

OPERAZIONE

FLASHFIRE

Dall'alto dei suoi 15 anni di esperienza, la GP Elettronica, società produttrice di accessori per videogiochi e home computer, è attualmente presente sul mercato italiano: vediamo cosa ci propone questa volta...

Con l'imminente apertura delle frontiere, la gamma FlashFire irrompe in Europa con i suoi numerosi prodotti dal kit elettronico d'allineamento per la testina del registratore per il Commodore 64, alla penna ottica per Amiga 500, all'alimentatore per Atari e così via...
Tra questa miriade di accessori, spiccano in modo speciale i quattordici modelli diversi di joystick ognuno con particolari caratteristiche. I quattro accessori che trattiamo in questa sede sono tre joystick e un prova joystick a diodi LED. Il modello più diffuso è, senza dubbio il Classico, il quale prevede una impugnatura sagomata per le quattro dita che la stringono, due pulsanti di sparo all'estremità della cloche (uno comandabile col dito indice, l'altro col pollice) e un altro pulsante di sparo posto sulla base. Dotato di autofocus, questo joystick è disponibile in contenitore trasparente, nero e persino dorato.
Altro modello degno di nota è il joystick Bep Bop, oltremodo economico, ricalca le caratteristiche dei comandi dei giochi da bar in quanto la cloche è dotata di un comodo pomello e la base prevede un solo pulsante di sparo: è disponibile nei colori bianco e nero. Assai singolare è il Mouse and Graphic Speedy Sensorial Joystick, privo di cloche, ma provvisto di sei sensori: quattro per le altrettante direzioni e due per lo sparo. In questo modello, le cui caratteristiche salienti sono la velocità d'esecuzione e la lunga durata, non vi sono infatti parti in movimento ed i comandi vengono eseguiti semplicemente sfiorando con le dita i relativi sensori.
Il Trial-Test Joystick, infine, è un minuscolo apparecchio alimentato a pila, il quale testa la funzionalità del joystick ad esso collegato. Eseguendo ogni movimento (sparo compreso), si illumina il relativo LED rosso segnalando l'efficienza dell'azione. Ciò permette di rilevare velocemente se il malfunzionamento di un game è da attribuirsi al mancato funzionamento del joystick o da un guasto del computer. L'utilità di questo piccolo strumento è ancor più evidente se si considera che, se usati di frequente i joystick si guastano spesso.
Tutto ciò è prodotto dalla:

GP Elettronica via IV Novembre, 32/34 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Tel: 02/6189551; fax: 02/66012023
ed è disponibile presso:
Electronics Performance via S. Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (MI). Tel:039/744164.



Joystick Bep Bop

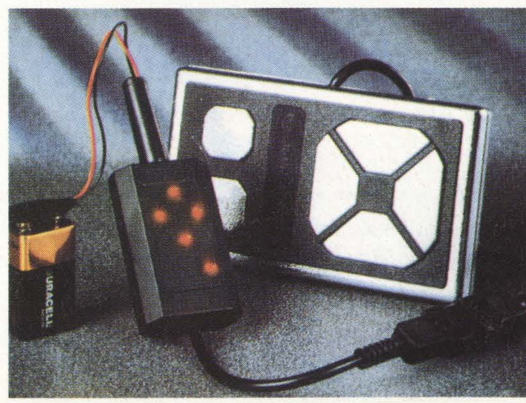
Sensorial joystick



Joystick Classic Range



Trial Test joystick



NEWS

LINEA A BRIAN FARGO DELLA INTERPLAY

By Derek De La Fuente. British Correspondent



Brian Fargo ha iniziato dalla gavetta: la sua carta da visita è Tolkien

Al recente Computer Entertainment Show tenutosi a Londra ho avuto il piacere di incontrare Brian Fargo, titolare della software house americana Interplay, i cui programmi vengono distribuiti in Europa dalla Electronic Arts. Si trovava qui per lanciare i suoi nuovi due prodotti, Battle Chess 2 e Lord of the Ring, che sono stati inizialmente programmati per PC ma seguirà presto anche la versione Amiga. Essendo prima di tutto un programmatore, Brian si sta ora occupando della grafica di nuovi games e, allo stesso tempo deve curare gli interessi della sua compagnia. I suoi punti di vista sulla scena americana ed europea riguardo il mercato di computer e console è un affascinante introspettiva su cosa pensano i ragazzi degli States e sono riuscito a rubargli mezz'ora in questi due movimentati giorni, per porgli alcune domande. Quello che ha dato la fama alla Interplay è la produzione della brillante serie Bards Tale, Tass Times in Tone Town e i recenti Battle Chess e Necromancer.

Ciao Brian, non sono un vero e proprio fan di J.R. Tolkien ma ci puoi dire quanto è realistico e fedele al tema del libro Lord of the Rings?

Che bestemmia...! Il gioco è estremamente fedele al libro. Penso che ci siano stati pochi giochi di ruolo basati su libri nei quali si è realmente capito quello che i lettori di Tolkien avrebbero voluto vedere tra gli avvenimenti presenti nel libro in un soft. Le persone con cui ho lavorato sul gioco hanno letto il libro ben 37 volte! Dopo averlo praticamente imparato a memoria il team di programmazione si è riunito ed ha creato questo gioco. Tutti i personaggi principali e tutti gli eventi presi dal libro sono stati riportati nel game e in più a questi ne abbiamo aggiunti altri che Tolkien aveva solo accennato. Aveva infatti accennato solo vagamente a qualcosa e ci siamo presi quindi la libertà di aggiungere qualcosa, così se hai letto il libro potrai renderti conto che alcune cose che non dovevano necessariamente figurare qui esistono nello svolgimento del gioco e non fanno che aumentare il mito Tolkien.

Quanti personaggi animati si possono usare?

Di norma si può arrivare fino a 10 giocatori allo stesso tempo. Comunque il numero è flessibile. Ci sono un paio di personaggi chiave che devono far parte del tuo gruppo, Frodo e Gandalf, ma ci sono circa 40 persone che potrai portare con te nel viaggio della strana compagnia dell'anello; starà solo a te scegliere quelle che più ti interessano. Ti suggeriamo di scegliere il gruppo esattamente come è strutturato nel libro, comunque, se vuoi variare e ad esempio, non prendere Aragon o altri dei personaggi principali è solo a tua discrezione, ma non ti assicuriamo che avrai successo.

Hai apportato molte variazioni al complotto e ci saranno anacronismi durante il gioco (Melbourne House ha fatto la sua conversione prendendo spunto dal libro pochi anni fa ma penso che hanno

abusato un po' troppo della loro licenza artistica non rendendo però l'atmosfera del complotto)?

Non ne abbiamo apportate molte. Il concetto è uguale; quando incominciate il gioco ci sono molte cose da fare, alcune riprese fedelmente dal libro altre no. Esistono molte possibilità, potrai esplorare o riposarti ma a un certo punto tutti gli avvenimenti torneranno alla ribalta e sarai obbligato a vedertela con una certa situazione che riprende fedelmente quella presentata nel racconto. Così, tornando alla tua domanda, puoi soprassedere su altri aspetti non documentati nel tema di Tolkien. Voglio donare anche nuove esperienze alla gente che ha letto il racconto. Ho cercato di imprigionare il gusto della sorpresa impedendogli di riuscire ad immaginare o percepire quello che potrebbe accadere.

Userai tutti i racconti presenti sui tre libri?

Lord of the Rings è basato solo sulla Compagnia dell'Anello. Il primo libro non mi ha detto molto, non mi è piaciuta la fine, mancava qualcosa, mentre nell'ultimo c'è più atmosfera ed è questo che ci ha indotto a produrre il primo game.

E' necessario essere un fan di Tolkien per divertirsi realmente e capire il gioco?

No, assolutamente. La carta vincente di questo gioco è che è molto facile da capire e gestire. Puoi averci giocato solo una volta e già averci preso la mano, il sistema è stato concepito per rendere semplice il game e per riuscire così a sedurre anche chi non ama proprio i giochi di ruolo. Mi piacerebbe che persone che non hanno mai letto il libro comincino la loro esperienza giocando con un soft che ha qualcosa da dire di Tolkien e che di conseguenza decidano di leggerlo!!

Ci puoi dire qualcosa della grandezza del soft e quanti territori della Terra di Mezzo saranno presi in considerazione?

Se occorre verranno eventualmente commercializzati altri tre episodi per completare il gioco che copriranno tutta la Terra di Mezzo. Il programma è molto divertente. Graficamente, Lord of the Rings è composto da 9000 schermate piene IBM. E' stato sviluppato su un PC codificato con un pizzico di "C". Tra non molto sarà convertito anche su Amiga.

Quali effetti speciali sono stati immessi nel game?

Prima di tutto una sequenza molto drammatica della "Mente di Moria". Vengono usati alcuni effetti grafici eccezionali e d'atmosfera per evidenziare il sentimento e l'esperienza. Ha un look diverso nel resto del gioco.

Sei un grande fan di Tolkien ed è stato molto difficile acquistare i diritti di questo prestigioso libro?

Certo, ma non solo io: tutto il team di programmazione, cinque fan accaniti. Sono stati tutti molto felici quando sono riuscito ad acquistare i diritti di questo libro per produrre il gioco. Sono letteralmente scoppiati di gioia ed è passato circa un anno e mezzo da quando è stato concepito a quando è stato realizzato. Non è stato molto semplice comprare i diritti, ma sono stato fortunato perché altri hanno tentato di fare giochi basati su questo tema ma purtroppo non ci sono riusciti, prima di tutto perché non hanno catturato e reso a pieno il sentimento che pervade il mondo di Tolkien, ma visto che siamo forti in questo genere di temi ed esperti nel programmare giochi di ruolo ci è stata data una chance. Così quando sono stato dall'Editore gli ho detto che nessuno aveva realmente fatto un bel lavoro mentre la Interplay aveva la ferma intenzione di mettercela tutta per produrre la miglior conversione mai vista. Gli ho parlato dei nostri piani, gli ho detto che avevamo tra le mani il miglior artista che si potesse trovare, Hildebrant molto rispettato, ed

Lord of The Rings, Interplay



è solo allora che hanno cominciato ad eccitarsi e finalmente hanno accettato.

Il palcoscenico del gioco di ruolo è molto vasto negli States, ci sono stati compromessi per catturare anche una fetta di Europa?

E' risaputo negli States, che gli europei hanno la tendenza a rivolgersi più verso i giochi arcade. Per essere onesto, se la Interplay avrà un futuro, continueremo a scrivere giochi che piacciono prima di tutto a noi, qualcuno lo faremo altri no, ma comunque sia per gli americani che per gli europei. Partiamo sempre dal criterio che siamo noi i primi a doverci divertire. Fino ad ora abbiamo avuto un certo successo e quindi continueremo su questa strada! La compagnia è nata nel 1982 e il nostro obiettivo principale è di creare, disegnare e programmare game di alta qualità, con buone qualità tecniche e soprattutto divertenti.

Tutto sembra girare attorno al PC negli States o sbaglio? Pensi che lavorerai in futuro anche su altri micro o console?

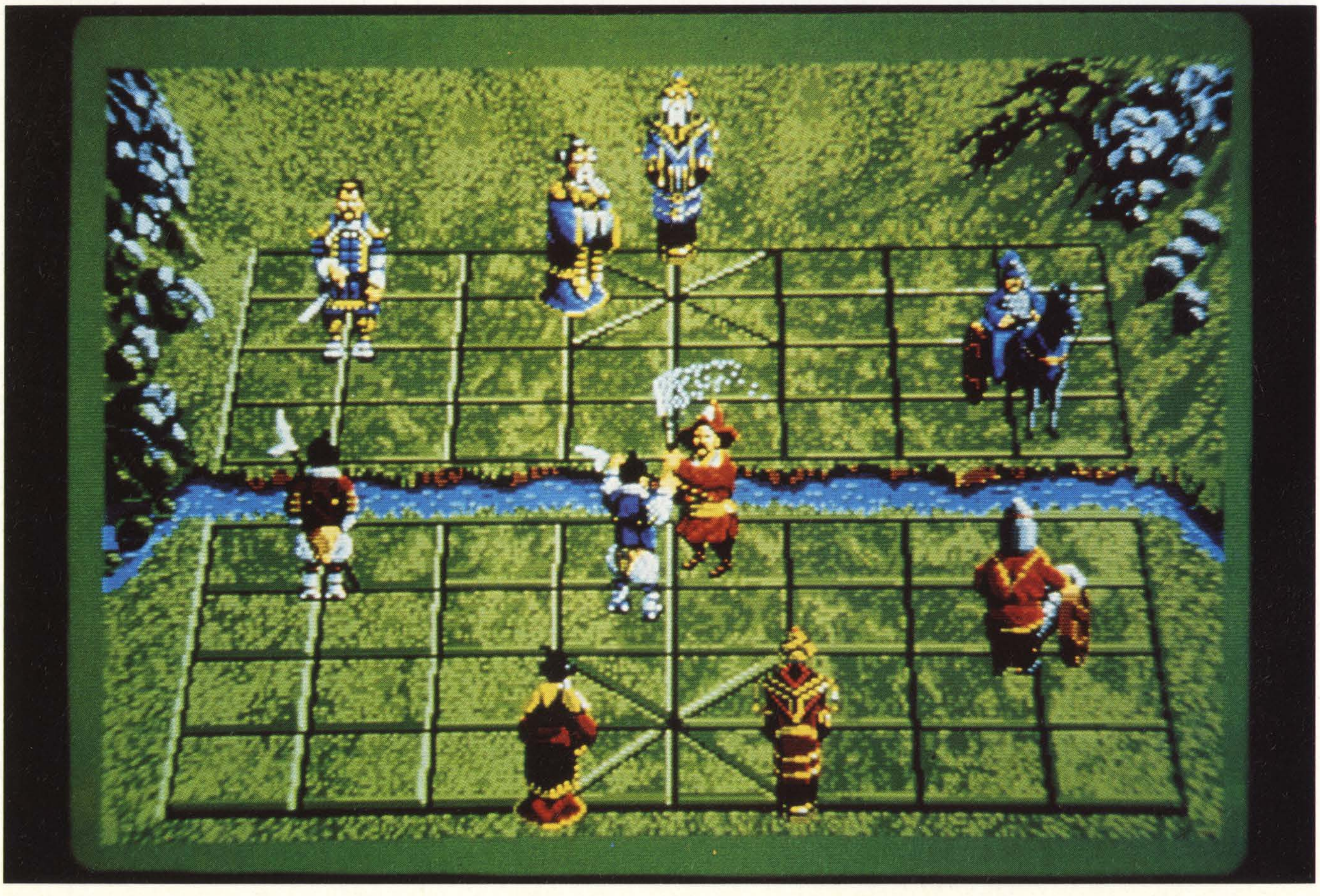
Si, non ti sbagli, anche se sembra che in Europa sia Amiga la macchina che va più forte. Se il CD Rom diventerà più popolare ci piacerebbe programmare qualcosa su questa macchina, specialmente Lord of the Rings. Abbiamo fatto una speciale versione di Battle Chess su CD Rom che uscirà presto e per creare gli effetti grafici ci sono voluti quasi due anni. Riguardo il 16 bit Sega ci sarebbe la possiblità di Lord of the Rings. Sull'8 bit Nintendo potremmo fare una versione meno dettagliata. Mi sembra che l'idea di "macchine da divertimento" e le console tra Europa ed America sia un po' diversa. Negli States le console hanno letteralmente preso a pugni l'industria del software, che l'anno scorso ha subito forti perdite, e Nintendo è stato il vincitore assoluto. Sono molto sorpreso che il mercato delle console in Europa non sia molto grande. I prezzi del software sono molto bassi ma quello delle cartucce molto alto così sarà molto difficile avere una console fino a quando le cartucce saranno troppo costose visto e considerato che la gente non vuole spendere troppi soldi. Negli States ogni macchina ha il suo gruppo di fedeli, Mac, Amiga, PC. Nintendo e Sega hanno utenti completamente diversi. Nintendo tende ad essere più portato verso il mondo dei giocattoli producendo games che vengono influenzati dalle più recenti mode, come Ninja Turtles e Simpsons. Anche se un gioco è di buona qualità non vende bene quanto uno ripreso da un giocattolo che si è già imposto sul mercato.

Ritornando al presente, Battle Chess 2 è la tua ultima creazione, prima di tutto avete intenzione di correggere gli errori presenti in Battle Chess?

Lo abbiamo fatto!! E' solo da vedere. Quando facciamo un prodotto impariamo molto da quello che abbiamo già fatto, cerchiamo sempre di fare meglio la seconda volta, vediamo le cose che ci piacciono e quelle che non ci piacciono prima di tutto. In Battle Chess 2/Chines Chess vedrai che gli effetti grafici sono più intensi. Tengo a puntualizzare che sono due game totalmente diversi, Battle Chess 2 (Chinese Chess, vero e proprio gioco orientale), viene giocato evidentemente dai cinesi. Gli scacchi occidentali sono molto diversi da quelli cinesi. Circa l'80% dei ruoli degli scacchi cinesi sono gli stessi ma le piccole variazioni lo rendono un'esperienza molto diversa. Abbiamo mantenuto tutti gli ingredienti del gioco orientale. Il gioco che abbiamo scritto è il più vicino al concetto originale!

Diciamo qualcosa riguardo alla musica e agli effetti sonori che sono la maggiore novità. Alcune caratteristiche tecniche che servono per descrivere il gioco sono che abbiamo aggiunto humor a un gioco serioso. Durante ogni compbattimento verranno caricati direttamente in memoria 200k. Quello che vedete quando giocate è uno sfondo molto dettagliato e

Battle Chess II, Interplay



animato. Vedrete il fiume Imperiale che scorre attraverso il cuore della Cina e che rappresenta il nord e il sud. I pezzi sono molto simili ai nostri scacchi, per esempio avrete a disposizione una torre e un cavallo e si muovono allo stesso modo ma non possono saltare altri pezzi, devono avere via libera. Un Minister copre il ruolo di alfiere visto che ci si può muovere solo diagonalmente di due caselle alla volta. Le guardie sono attirate dalla regina e si muovono diagonalmente ma non possono lasciare la fortezza e il Re si muove sia a sinistra che ha destra ma rimane all'interno della fortezza. Avete poi le pedine che si muovono normalmente da pedine ma che non possono attaccare diagonalmente. Il pezzo più strano è il Cannone che può solo attaccare altri pezzi volgendosi verso di loro, ma ci deve essere una casella tra i due. Per dirlo in parole povere è come giocare una classica partita di scacchi ma con quel qualcosa in più che può rendere questo gioco più divertente. Un vero game strategico di scacchi interattivo animato! Penso che sia molto eccitante, avete terreni reali, fiumi che scorrono, personaggi che muovete.

La programmazione ti ha richiesto di essere un mago degli scacchi o un genio in matematica per farlo bene e ci è voluto molto tempo per scrivere questo gioco?

Sì, ma tutto quello che abbiamo fatto è stato lavorare con gruppi che sapessero programmare algoritmi per scacchi. Per porre rimedio al problema abbiamo incaricato alcune persone esperte in algoritmi della Oxford Softworks in Inghilterra che hanno scritto anche per Chess Player e per Battle Chess Deluxe che appariranno tra circa un anno e che godranno dei migliori algoritmi e della miglior grafica. Stesso procedimento per Battle Chess 2 ma abbiamo trovato un gruppo in America che ha stritto gli algoritmi. Ci è voluto molto tempo per mettere a punto effetti grafici, disegni, musica ed effetti sonori e qualcuno ha praticamente dedicato la sua vita a creare algoritmi. Ci è voluto molto tempo, ma abbiamo ora a disposizione tanto artisti quanto programmatori. E' stato necessario un anno per completarlo.

Cosa ci dici di Brian.Fargo?

Mi piace giocare a scacchi e potrei descrivere la mia abilità tanto buona quanto media. Non ho programmato per cinque anni. Sono più di un produttore. Di solito mi viene un' idea, metto assieme un team, musicisti, artisti, ecc. Supervisiono l'intero processo, poi il publisher compila il manuale e sceglie la confezione che è quindi pronta per uscire! Il mio primo gioco, molti anni fa, è stato Demons Forge che non è mai arrivato in Europa. Sono stato anche il programmatore di Mindshadow della Activision. Mi è piaciuto lavorare per loro e mi hanno dato una mano ad entrare bene in questo mondo. So il fatto mio per tutto ciò che riguarda il lato tecnico dei giochi. Quello che faccio più spesso è curare i miei affari e mi piace molto giocare con prodotti di altri così riesco a capire quali siano le tecniche di marketing che potrebbero essermi utili e ciò mi aiuta a scegliere i prodotti che saranno sicuramente un successo quando verranno commercializzati.

A.L.

NEWS

LA PAROLA A MARK PICKAVANCE DELLA ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts, una delle più rappresentative software house, ha realizzato Magic Fly (Crime Busting at the Edge of the Universe) : noi gli abbiamo dato una piccola occhiata ed abbiamo intervistato il grafico per vedere come nasce un game dal punto di vista artistico. Sono in cantiere anche altri giochi di cui non possiamo però darvi i titoli, ma li vedremo ben presto sul mercato.

Magic Fly è caratterizzato da grafiche vettoriali 3D con più di 30 ship spaziali alieni che dovrete combattere. Al contrario di altri programmi spaziali, questo è basato su una specie di labirinto con un metodo di gioco estensivo e coercitivo. La versione Amiga si presenta caratterizzata da una musica molto bella per gli utenti provvisti di 1 Mb e il Crimine Organizzato prende un diverso significato da quello che siamo abituati a vedere in questo genere di game proposto sia per Amiga che per ST. Vi accorgerete che è completamente diverso dagli altri a causa dell'ambiente entro il quale si opera , il che dà a questo soft l'effetto di una bomba dirompente.

Mark, quanti anni hai?

Ne ho appena compiuti 29 (non sono proprio un teenager!).

Dove abiti?

A Pietroburgo, precisamente nel Cambridgeshire nella parte a sud-est dell'Inghilterra.

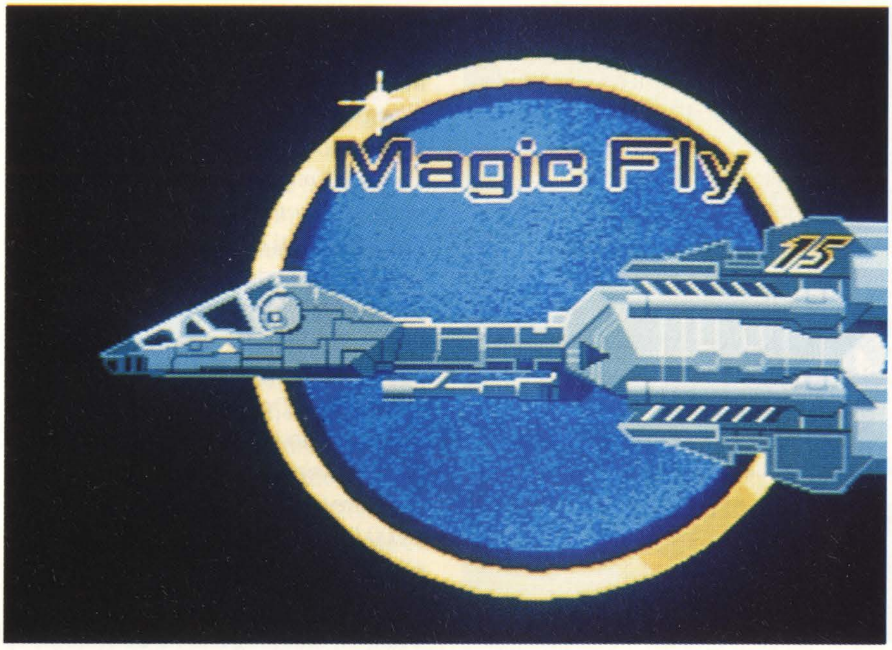
Ci puoi dire su quali computer hai programmato e su quale stai lavorando adesso?

La mia prima macchina è stata lo Spectrum 16k, ma non per molto tempo. Sono passato poi al BBC Micro 32k; questa è stata la prima macchina che ho programmato veramente. Poi mi regalarono un CPC 6128, che ho usato per poco e poi ho acquistato un ST 512k per iniziare quindi sono passato a 1 Mb. Questo è stato il computer principale per circa due anni, cioè da quando ho cominciato a collezionare ogni genere di micro. Ecco cosa possiedo: un ST 4 Mega (con 30 Mb e 5 Mb di RAM), un Archimedes 310 (con processore RISC 32 bit), un IBM PC compatibile 33 MHz 80386 (con 4 Mb di memoria e un Hard Disk da 80 Mb Super VGA Graphics). L'ultima macchina acquistata è quella che prediligo poiché è più veloce delle altre (anche del RISC) e possiede la migliore grafica. Per questo spero di aggiungere un Mac e rimpiazzare ST 4 Mb con un TT.

Un piccolo riassunto delle tue esperienze (compresi i dettagli riguardanti la tua laurea in animazione)?

Sono cresciuto nel nord ovest dell'Inghilterra, mio padre era un "Design Engineer" e lavorava per i Pilkington Brothers (che producevano occhiali). Fu lui ad insegnarmi a dipingere e disegnare sin dalla più tenera età. La mia prima esperienza con i computer fu a scuola. In un locale college ci veniva insegnato ad usare un ICL6000. Scrivevo i miei programmi sulla carta e venivano poi trascritti su schede perforate; un mese dopo ritornò indietro il mio foglio completato di una nota che diceva "syntax error". Decisi quindi che il computer non avrebbe fatto parte del mio futuro. Così ho proseguito nel disegno grafico poiché pensavo di far carriera e di riuscire a frequentare un corso per prepararmi alla laurea. Ero anche molto interessato al cinema e quando ho scoperto che esisteva un corso di Animazione non ho perso tempo. Sono uno dei pochi fortunati che ha una laurea in Animazione. Questo è accaduto dopo tre anni di corso al West Surrey College of Art and Design. Era un piccolo corso dalla recente esistenza. Ed è proprio durante la laurea che sono incappato nei computer. Mi ero stufato di disegnare a mano centinaia di figure animate. Così ho cominciato ad usare il

ELECTRONIC ARTS™



computer per aiutarmi ed è in conseguenza a ciò che è cominciata la smania di riuscire a programmarlo. Dopo aver risolto il problema ho iniziato a creare animazioni computerizzate per la televisione, mentre stavo prendendo la laurea. Questo include un numero di sequenze animate per la BBC.

Hai lavorato in quasi tutti i settori dell'industria dei computer, dal ruolo di designer alla formazione del personale ed anche come giornalista. Puoi nominarci alcune delle Case Editrici?

FireIron: dopo aver lasciato il college cercavo qualcosa di nuovo, mio padre vide un annuncio in un giornale locale che richiedeva "un computer-artist", e fu questo a mostrarmi la strada da intraprendere. Così venni assunto e diventai il principale artista della FireIron, filiale della Imagine, trovandomi a lavorare con molte delle persone più importanti di questa compagnia. Per molti mesi ho lavorato su Bandersnatch, il Mega Game per Sinclair QL. Ma quando la Sinclair fallì del progetto non se ne fece più niente. La maggior parte delle persone che non erano ancora arrivati al livello di dirigenti vennero licenziate, ed io per primo. Ma la Psygnosis mi notò e il resto venne da se.

Grandslam: ho lavorato alla Grandslam per circa nove mesi, dopo un incontro favorevole con un amico che lavorava per Gerry Anderson. Mi parlò di questa compagnia che aveva i diritti per pubblicare Thunderbirds. La cosa mi interessò molto e dopo alcuni incontri con la Grandslam diventai il loro consulente creativo. Ho così potuto dare un'occhiata ai loro progetti e ho aiutato artisti e programmatori quando avevano dei problemi. Ho anche disegnato un numero di giochi importanti tra i quali Thunderbirds. Alla fine ho lasciato la Grandslam perché Steven Hall aveva deciso di acquistare la compagnia. Pensai che quest'ultimo non avesse la minima idea di cosa fossero i giochi per computer e così ho esposto la mia opinione a Greek. Il mio giudizio è rivelato giusto visto il recente crollo di questa compagnia.

Se puoi descrivere il tuo lavoro, come lo faresti?

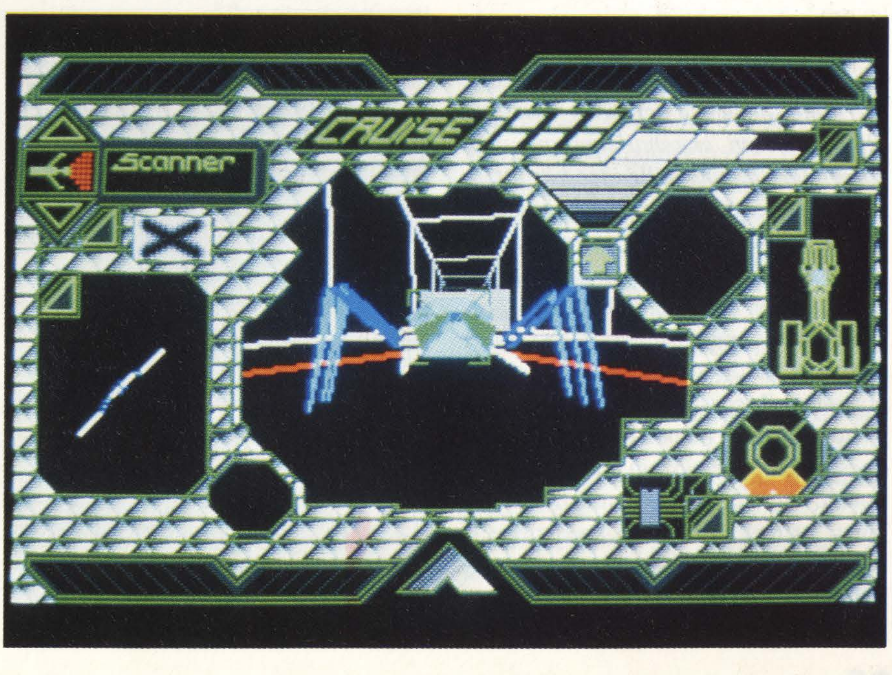
Mi piace pensare a me stesso come a un designer, visto che ho le conoscenze tecniche per sostenerlo ed anche le idee giuste. Mi sono ritrovato addosso diversi titoli e il più usuale tra questi è stato quello di Micro Computer Consultant, che in se stesso non dice proprio niente.

Molte persone non hanno mai sentito parlare di te (non voglio screditarti) ma queste hanno sicuramente sentito parlare o anche usato Flair Paint. Hai disegnato tu questo soft per ST, quando lo potremo vedere, ne uscirà una seconda versione?

Questo soft ha dato luogo alla mia prima collaborazione con Jeff Lawson. Siamo stati appellati dalla Advanced Memory Systems (oggi Logitech UK). Volevano un soft di disegno per ST e a tal fine avevano consultato Jeff che era in grado di programmare in 68000. Il prodotto che ne nacque prese il nome di Finesse ma non era molto buono. Avendo collaborato con la Advanced Memory Systems in passato con buoni risultati, venni contattato al fine di riuscire a dare un nuovo stile al prodotto. La ragione per cui tu ed altre persone non conoscono Flair è che quando il prodotto venne portato a termine fu venduto alla Database Publications. Questi non fecero nessun serio tentativo per metterlo sul mercato. I miei sentimenti per quello che è accaduto non possono essere né scritti né descritti, subirebbero la censura. Ogni questione riguardante una versione riveduta di Flair Paint sarà diretta da Chris Paine alla Database.

Programmi in molti linguaggi, ma li conosci veramente tutti bene?

Posso programmare in tutti i linguaggi di alto livello; ho programmato con 8 bit assembler ma ho avuto spesso la tentazione di usare 16 o 32 bit assembler. Penso però che lascerò gli altri a scervellarsi con i problemi che questi linguaggi potrebbero creare. Il linguaggio in cui sono più esperto è Foxbase, database



relazionale per PC. Non è molto usato per i giochi. Non ci vorrà molto tempo per imparare qualcosa di nuovo.

A parte disegnare giochi, soft applicativi e collaborare per un periodico su ST, hai anche un lavoro a tempo pieno: ci puoi dire qualcosa al proposito?

Al momento ho firmato un contratto con una multinazionale che produce sistemi elettronici per macchine. Svolgo diversi compiti per loro, incluso il supporto PC, la programmazione in Database e l'installazione di sistemi CAD.

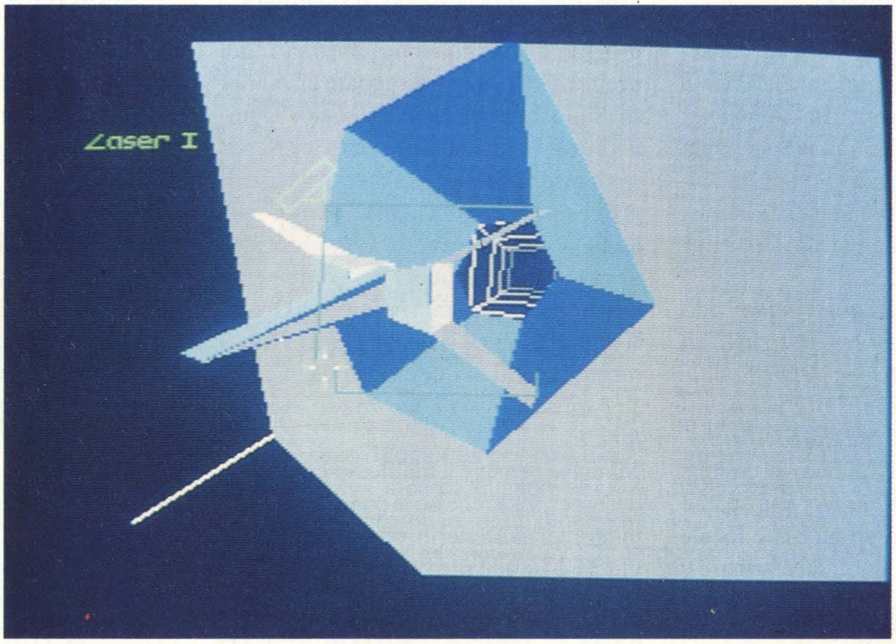
Magic Fly è stato realizzato da te per la Electronic Arts. Il programmatore con il quale hai lavorato è lo stesso che ha creato Strike Force Harrier e Spitfire 40 prima di quest' ultimo: è stato rilevante per questo gioco che Jeff Lawson abbia già programmato altre due simulazioni di questo genere?

Si, non ci sono molti programmatori che possono fare simulazioni di volo e questo richiede un livello di competenza tra i più elevati. Ho disegnato la maggior parte delle scene di Magic Fly con Jeff in mente. Non avrei chiesto a nessun altro di creare il complesso codice per la realizzazione 3D, lo aspettavo da lui, che considero uno tra i migliori. Ci capiamo molto bene e questo facilita molto il lavoro.

Hai disegnato il game, basandoti sul tuo gioco preferito, Potresti fare una descrizione sommaria del gioco, con tutti gli ingredienti che hai aggiunto per completare alcune delle idee basilari?

La trama di Magic Fly si svolge negli ultimi secoli e riguarda l'espansione dell'uomo nell'universo e la scoperta del mid-west americano del 1800.

Il crimine organizzato, riunitosi sotto forma di triadi, sfrutta la situazione e non perde l'occasione per mettere sotto il suo controllo i pianeti popolati. Una di queste triadi opera da un pianeta abbandonato che una volta era una miniera in cui si estraeva oro. Una spedizione è stata mandata su questo pianeta per distruggere le triadi e per riuscire a riportare la pace nell'universo. I protagonisti del gioco sono muniti di uno speciale veicolo creato per un determinato uso. Il Magic Fly può combattere nei complessi del pianeta e all'interno dei tunnel, dove la triade ha conservato il suo arsenale di macchine da guerra. Il vostro scopo è quello di controllare e guidare il Magic Fly attraverso il complesso nemico. Dovrete scoprire tutti i segreti presenti al suo interno e cercare di tornare sani e salvi sul vostro pianeta per riferirli a qualcuno. Quando abbiamo cominciato a programmare Magic Fly, il più popolare gioco 3D era Starglider II, ci piaceva lo scenario del gioco ma il soft peccava un po' in interesse e i controlli di volo erano molto poveri. Fu allora che Jeff si rese conto che poteva scrivere il più veloce soft 3D.



Quanto tempo ci è voluto per portare a termine questo soft?

2 anni... circa.

Non avevi mai incontrato Jeff prima, come sei riuscito a descrivergli le tue idee?

Di solito creando sequenze animate mediante l'uso di Cyberpaint e poi fornendogli la documentazione necessaria.

Ti rendi conto dei vari problemi che può provocare lavorare su un gioco? Bug, memoria, ecc? La complessità di Magic Fly è stato il nostro più grande problema. Portare a termine l'ultimo livello di gioco per fare in modo che potesse lavorare su Amiga 500 ha causato fortissimi mal di testa a Jeff.

Conosci i limiti delle tecniche di programmazione ed hai qualche idea di cosa li causi?

Questo problema mi si è posto con Magic Fly. Ma sono stati risolti e sono veramente orgoglioso dei risultati ottenuti.

Che programma usi per la grafica e perché utilizzi ST. Perché non Deluxe Paint di Amiga viste le sue potenzialità in fatto di animazione?

Tutti gli effetti grafici di Magic Fly sono stati fatti usando Degas Elite e Cyberpaint su ST (conosciuto come Zeotrophe su Amiga). La ragione per la quale uso ST è la solidità dei software a sua disposizione. Deluxe Paint di Amiga è molto carino ma se volevo usarlo avrei scelto la versione PC che ha una grafica migliore (più di 1024x786 da 256 colori a 200.000) della versione Amiga e tutto ciò su una macchina molto più veloce. Per quanto ne so io di animazione, la maggior parte di quelle presenti in Magic Fly avvolgono lo ship e quindi non possono essere sprite così abbiamo creato oggetti speciali per dar luogo a questo movimento.

Stai costantemente sforzandoti di cercare idee innovative e vorrei sapere se ci sono tecniche grafiche usate in Magic Fly che ti piacciono?

Stiamo sempre cercando di trovare metodi migliori e più veloci per risolvere i vari problemi grafici. Molti di questi sono stati risolti utilizzando varianti di tecniche già esistenti. Alcune presenti in Magic Fly sono totalmente originali, come l'uso di vettoriali 3D che non avevo mai visto prima, anche se queste vengono usate solo nelle sequenze ridotte svolgendo un buon lavoro.

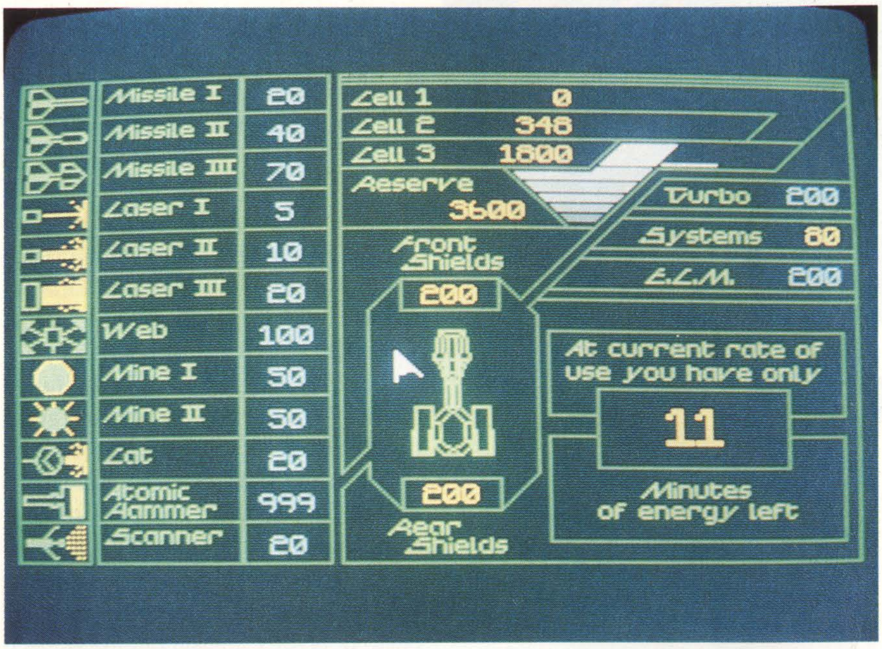
Magic Fly è realizzato sia su ST che su Amiga. Sono diverse tra di loro le due versioni?

No, la versione Amiga usa il codice originale, è un programma "legale" e ciò significa che avrete tanta memoria che lasciar correre il Magic Fly sotto lo schermo ed usare un workbench vicino!

Ti piace molto il PC. Avranno i possessori di PC la possibilità di vedere questo soft anche per la loro macchina?

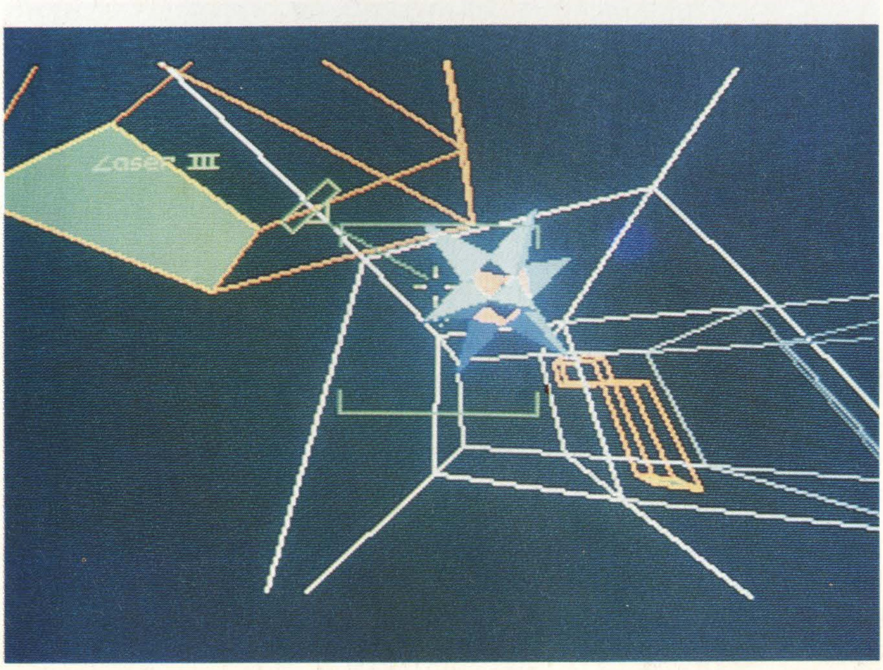
Questo dipende da quanto successo avrà

la versione ST e Amiga. Io, da parte mia, penso che il PC sia la macchina ideale per questo game, poi si vedrà!
Riguardo i meriti delle macchine 16 bit, quali lati di questa macchina ti interessano (se ce ne sono) e vedi un Amiga o un ST solo come computer per giocare?
Io vedo ST come una macchina molto valida per DTP ed altri usi, ma non posso immaginare di usare Amiga per programmare niente. ST è un micro semplice con buone caratteristiche e lavora bene. Amiga d'altra parte, ha suoni brillanti e buona grafica racchiuse però in un patetico sistema che fa scadere l'intera macchina. Fino a quando la Commodore non rimpiazza OS con qualcosa di più attraente il futuro per Amiga non mi pare molto roseo. Dopo aver lavorato quattro ore su un disegno, non mi piace aspettare troppo i comodi della macchina, e Amiga è molto lenta. Quando vedrete come si lavora, bene su un PC, comincerete a pensare che alcune cose non sono poi impossibili. Serve solo la macchina giusta. Atari non ha mai predisposto ST per il multi-task, il che dimostra che si è avuto più senno che alla Commodore. La maggior parte dei miei soft gireranno direttamente su TT, quando lo comprerò. Questo non potrà accadere se compro un Amiga 3000.
Riguardo il disegnare un gioco, come hai cominciato?
Sulla carta, o con un soft di disegno. Disegnare righe che diventano idee e poi gioco.
E' stato solo Jeff Lawson l'uomo che ha messo insieme le tue idee grafiche o esisteva un'importante interazione tra voi due?



Jeff ed io abbiamo discusso tutti gli aspetti del gioco, questo significa che siamo tutti e due contenti. Egli è felice di scrivere i codici per fare quello che io ho ideato. Cambiamo spesso le cose perché Jeff trova strade migliori. E' una vera simbiosi.
Qual'è il punto forte di Jeff, programmare senza interruzioni?
Non sente niente di ciò che gli sta attorno quanto sta lavorando, al massimo "può solo prendere una piccola pausa", come dice lui.
Hai progettato di far seguire a Magic Fly un data disk?
Troppo presto per dirlo.
Cosa ti ha indotto a scegliere proprio la Electronic Arts per pubblicare il tuo game e mentre sviluppavi il gioco ti sei sforzato di assicurare che appaia anche nel mercato americano ed europeo?
Perché la Electronic Arts ha fatto l'offerta migliore, ed alla seconda domanda rispondo purtroppo no.
Sono stati scritti software di sviluppo o programmi di animazione?
Jeff ne ha scritti molti per Magic Fly, sono indispensabili per questo genere di software.
Che cosa vedi nel futuro della tecnologia per computer?
Dischi ottici che segneranno la fine del floppy disk e dell'hard disk.
Per le console, cosa prevedi?
Non posseggo nessuna console ma penso che Nintendo abbia in America forti possibilità di sviluppo a vantaggio dei programmatori Nintendo.
Piani per il futuro?
Comprare l'ultimo computer e vivere alle Barbados.
Quali sono i tuoi hobby?
Sci, film e gare in macchina.
Quali sono i programmatori che più rispetti (se ce ne sono) e perché?
Jez, perché è un simpaticone. Steve Bak, perché lavora velocemente. The Boys alla Teque Software (Pacmania, ecc.), perché scrivono soft stupendi.
Il tuo gioco preferito?
Stealth Fighter su PC.
Cosa ne pensi dei "pirati"?
I dischi ottici possono sterminarli, sempre se lo vuole anche l'industria del software.
Ti sei prefissato qualcosa per il futuro?
Non lavorare troppo.
Sei preoccupato che si esauriscano le idee?
Ehmmmm...beh...forse...

By Derek De La Fuente. British Correspondent



NEWS

A PROPOSITO DI COMPUTER...

Proponiamo qui di seguito una rassegna dei microcomputer più diffusi in Italia. Questo articolo è una guida aggiornataper un eventuale acquisto.

COMMODORE 64/128

Ci sembra doveroso partire dal primo home computer diffusosi su larga scala nel nostro Paese e sebbene dalla sua uscita siano passati diversi anni, il C64 non perde colpi e la Commodore... va sempre più forte!
La Commodore ha riscosso molto successo al Computer Entertainment Show di Londra con la presentazione di alcuni nuovi prodotti dal marchio registrato che sicuramente incrementeranno la presenza di questa compagnia nell'ambito del mercato europeo del computer. I nuovi Commodore, che vanno ad aggiungersi agli altri già esistenti, apporteranno sicuramente un aumento di vendite di Commodore non solamente in Gran Bretagna dove si è già raggiunto un risultato molto positivo toccando il 57% lo scorso anno. Anche in Inghilterra, le vendite del C64 classico , che ammontano circa a un milione e duecentomila, sono destinate a crescere di conseguenza al lancio del nuovo twin-package Mindbenders/NightMoves e lo standard portato dalle nuove cartucce C64 rafforzerà l'interesse delle software house per la nuova console Games System. La Commodore cercherà di aumentare il potenziale di vendita con una campagna promozionale che gli costerà ben cinque milioni di sterline e che verrà fatta sia sulla televisione, la stampa e il cinema. Steve Franklin, direttore della Commodore, ci spiega che... "Nella sua lunga storia, la Commodore ha ottenuto grandi successi. E questo ultimo capitolo del nostro sviluppo, la mette in una posizione ottimale nel mercato dei divertimenti. I computer della Commodore toccano, oggi come oggi, tutti gli aspetti della vita dalla casa alla scuola e anche al posto di lavoro. Questa onnipresenza è una componente vitale della nostra strategia a lungo termine che tende a offrire a ognuno il suo computer." In Italia sono stati venduti C64, dal momento del lancio avvenuto nel lontano 1984 per un totale di circa 2.200 mila, di cui 100 mila nel corso del '90. La Commodore ha, inoltre, svelato i dettagli dei nuovi NightMoves/Mindbenders C64. Il package contiene due tipi di sistemi-gioco completamente diversi da quanto si è visto finora, basati sul best-seller C64: è composto da un computer, una cassetta data, due joystick e otto giochi ed è completato da una cassetta audio che contiene le istruzioni di caricamento. NightMoves, il primo dei due package gioco, contiene quattro notissimi titoli della Ocean: Secret Agent/Sly Spy, Clive Barker's Nightbreed, Shadow Warriors e Midnight Resistance. Secret Agent/Sly Spy è uno shoot'em-up con sport e guerre subacquee; Nightbreed è un gioco adventure/ruolo nel quale Boon si dovrà confrontare con tutte le meraviglie e le bruttezze della leggendaria città di Midian. Shadow Warriors offre sei livelli di simulazione di arti marziali nelle pericolose periferie americane! Ultimo del quartetto è Midnight Resistence, un game shoot'em-up molto bello ambientato nel mitico Krimson. Mindbenders, il secondo package da gioco, contiene quattro titoli Domark: Trivial Pursuit, Snare, Confuzion e Split Personalities.
Trivial Pursuit, il più affascinante gioco da tavolo del mondo, viene convertito su computer. Snare è un gioco di strategia che vede il giocatore alla ricerca del bilionario Andrè Thelman. Confuzion, porta i giocatori a vedersela con un complesso industriale che produce le pericolose bombe "confuzion". Infine, Split Personalities è un gioco puzzle in cui dovretemettere assieme alcune foto di personaggi famosi come i componenti della famiglia reale, Maggie, Gorbachev e altri personaggi che calcano la scena internazionale. Non dimentichiamo, comunque, che se i nuovi soft sono un buon incentivo per i video-player, a rendere questo computer sempre appetibile per i giovani è l'enorme quantità di games e di software in generale disponibili sul mercato (non sempre invecchiare è controproducente!). Infatti, l'uscita di software per questo computer è sem-

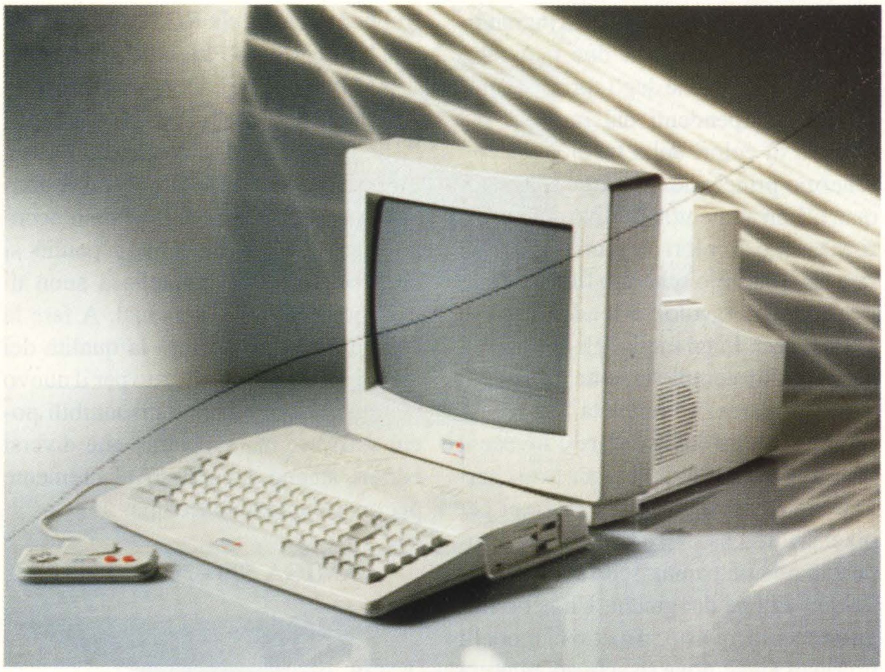
Tanti anni di vita non hanno impedito al C64 di rimanere competitivo!



pre stata costante e ancora oggi si programma parecchio per questa macchina.

AMSTRAD CPC 464 E 6128

La nota Casa inglese lancia due prodotti di concezione innovativa, destinati al mercato europeo degli home computer. Da anni presente sul mercato, il CPC 464 è stato venduto in 250 mila esemplari dalla sua uscita ad oggi in Europa. La nuova gamma Amstrad Plus sferra un vero e proprio attacco all'intero mercato europeo dei videogiochi. La gamma Plus CPC 464 e 6128 si inserisce tra gli home computer destinati ad un uso generale, idonei per una fascia molto vasta di applicazioni, dal gioco all'elaborazione dei testi, dall'educazione alle funzioni commerciali non troppo complicate. Ben si innestano nel mondo moderno in cui il computer è diventato un accessorio casalingo di uso quotidiano. Il software è numeroso, grazie al successo ottenuto dai precedenti modelli 464 e 6128. Le nuove macchine sono nate proprio con l'obiettivo di salvaguardare tutta la libreria esistente sul mercato e presso l'utenza CPC e nello stesso tempo consentono di sfruttare i vantaggi del software in cartuccia ROM in quanto entrambe le nuove macchine prevedono apposite porte per le cartucce dei videogiochi ad alta capacità con caricamento istantaneo. Le macchine precedenti non erano dotate di un hardware dedicato esclusivamente all'implementazione di software per videogames: 16 K RAM erano organizzati per i modi di grafica bit mapped con 2, 4 o 16 colori da una tavolozza di 27 mentre la musica e gli effetti sonori erano prodotti da un chip sonoro a 3 canali alimentato direttamente dal software. Per poter offrire un più alto livello di colore, movimento e suono di quanto non faccia la concorrenza, la serie Plus prevede innovazioni hardware a livello di chip dedicati. L'Amstrad non si è limitata a migliorare le sue macchine ma si è fatta scrupolo di consultare i più grossi programmatori di games facendosi dire da loro le funzioni hardware che avrebbero voluto veder implementate: insomma, si è cambiato metodo; invece di imporre un prodotto già finito, si è cercata la loro collaborazione in modo da poter progettare la miglior macchina possibile. I programmatori si sono trovati completamente in sintonia sull'importanza di potersi liberare dalle lungaggini di una programmazione ripetitiva e, questo, è un ostacolo facilmente superabile con un hardware dedicato. Requisiti che sono riscontrabili nei nuovi nati: è stato realizzato un computer a 8 bit che dà quasi la stessa potenza di elaborazione di un modello a 16 bit. Una parte dell'hardware inserito nella gamma Plus è orientata ad elaborare grafica e suono, così da liberare il computer nella gestione della grafica via software. Altra importante innovazione della nuova gamma è il complesso chip customizzato da 18000 gate, con 2 Kbyte di memoria che consente alla macchina di fornire nuove funzioni. Anche i circuiti per la generazione del suono sono stati ristudiati ed il nuovo hardware mette a disposizione tre canali audio più tre speciali programmi in memoria senza intervento della CPU, offrendo così un vero multitasking audio/grafico. Questo generatore audio è alimentato da un controllore dedicato DMA e basta un semplice linguaggio di comando per implementare la generazione delle note, la sfalsatura e i cicli ripetuti. Inoltre, l'hardware grafico addizionale rende possibili, per la macchina, parecchie altre nuove funzioni. Se, ad esempio, ci sono 16 sprite cia-



Il nuovo home computer Amstrad CPC Plus 464

L'altro nato Amstrad CPC 6128 Plus, è dotato di disc drive



scuno con 16x16 pixel potrete ingrandire ognuno di questi di due o quattro volte; la dimensione degli sprite e i colori sono indipendenti dal modo e dal numero di colori della tavolozza dello schermo principale. In pratica, comunque, c'è un aumento effettivo del numero massimo di colori presenti contemporaneamente sullo schermo fino a trentadue, da una tavolozza totale di più di 4000 colori. In tal modo, gli sprite vengono gestiti completamente dall'hardware trasparenza completa, ad essere sempre trattato dal software è invece il rilevamento delle collisioni. Lo schermo può essere fatto scorrere pixel per pixel sia in senso verticale che orizzontale, dando un pannig scorrevole e fluido dell'azione dei giochi. Un netto miglioramento, questo, rispetto ai modelli originali CPC, dove lo scorrimento era possibile solo in passi della dimensione di un carattere, oppure bisognava riscrivere nel software tutti i 16 K di RAM video. L'interrupt di linea rende, inoltre, possibile la variazione delle informazioni della tavolozza, dando modo agli sprite di essere visualizzati a metà quadro, creando in tal modo l'illusione ottica di un maggior numero di colori, di sprites e persino un modo di schermo suddiviso in settori. Un'ulteriore raffinatezza tecnica arricchisce la gamma Plus: uno schermo diviso da hardware, con ciascuna sezione derivata da distinti blocchi della RAM video. I due modelli presentano una porta joystick analogica più due porte joystick/paddle e vengono forniti con il game Burnin' Rubber su cartuccia ROM.

Amstrad CPC 464 Plus oltre a prevedere il lettore di cassette incorporato è fornito con monitor monocromatico o a colori ed è destinato al mercato di massa, mentre Amstrad 6128 Plus è indirizzato alla fascia superiore del mercato occupato attualmente da Amiga perciò si prevede una dura battaglia a suon di pubblicità tra i due personal. A fare la differenza tra i due sarà la qualità dei giochi immessi nel mercato per il nuovo computer. Per ora sono disponibili pochi software ma sappiamo che diversi editori stanno lavorando alacremente per queste nuove macchine.

AMIGA 500 - 2000 - 3000

La Commodore ha fatto di nuovo centro: non c'è dubbio che la serie Amiga (specie Amiga 500, in quanto più accessibile economicamente) abbia avuto una partenza fulminante in Italia. Conseguentemente, anche i soft dedicati a questo computer sono considerevolmente aumentati man mano che cresceva il numero di macchine vendute: gli editori non hanno esitato a produrre game di alta qualità consentita dalle possibilità grafiche e sonore che sono proprie di questa macchina a 16 bit e che hanno permesso ai programmatori di produrre delle vere opere d'arte. I programmatori hanno potuto convertire i numerosi game già esistenti ad un ritmo vertiginoso: sono numerosi, graficamente eccellenti e ben sonorizzati (almeno quasi tutti...). Ottimi su questo computer anche i soft educativi e quelli dedicati al genere musicale che cominciano ad apparire ora in grande quantità e buona qualità. Programmare con Amiga crea qualche problema di comodità, infatti solo il linguaggio C è agevole per l'utente, ma come ben sappiamo, non è il genere di linguaggio più conosciuto dagli utenti. Dove, invece non conosce avversari, è nel campo del disegno, avvantaggiato com'è dalle possibilità grafiche. In definiva Amiga 500 è la macchina da gioco per eccellenza, mentre, coloro che desiderano maggiori e soddisfacenti applicazioni di gestione video dovranno orientarsi su Amiga 2000 per la maggior memoria. Gli appassionati di disegno su micro che non possano permettersi il lusso di acquistare un Macintosh II troveranno un buon sotituto con questa macchina.

I più esigenti saranno pienamente soddisfatti dall'ultimo nato Amiga 3000 di cui si dicono meraviglie (a ragione), che offre oltre a una memoria molto più capace, una velocità di risposta assai più rapida grazie al processore Motorola 68030 cadenzato a 25 MHz, aiutato dal coprocessore matematico 68882 con la stessa frequenza. Anche l'aspetto esteriore è diverso da Amiga 2000: l'insieme si presenta esteticamente più compatto ed è stato fatto un serio sforzo per migliorare l'ergonomia. Il lifting va di moda, ne ha tratto benificio la tastiera, le prese joystick - mouse, l'accensione (il pulsante si trova davanti) ed il lettore di dischetti. L'unico handicap di questa macchina è il prezzo che la rende inaccessibile a una larga fascia di utenti. Dotato della versione 2.0 del sistema operativo Amiga/DOS, è un computer rapido e moderno.

Amiga ha dalla sua nascita avuto una crescita costante in Italia



PC

Quando si pensa a questi computer l'associazione è praticamente una sola: ufficio/lavoro! Il grande vantaggio di questo computer è la possibilità di essere compatibile con tutti i vari modelli (se ne contano a centinaia di diverse case costruttrici) nati dal modello originale IBM PC. La compatibilità dei vari PC è la carta vincente di questa macchina: tutti i software concepiti per l'IBM PC

funzionano su tutti i cloni. Il vertiginoso calo di prezzo rende accessibile questa macchina a chiunque, basta pensare che negli USA è considerata una macchina da casa; in Italia assistiamo ora ai primi timidi passi anche se le premesse fanno intuire un possibile incremento. Finora il prezzo aveva rallentato l'espansione del PC ma ora anche questo muro è stato demolito. Il serioso PC sta rapidamente invadendo anche il settore videogiochi grazie alla marea di giochi che i programmatori stanno adattando per questa macchina. La scheda sonora AD/Libe consente, finalmente, maggior qualità sonora. Resta il fatto che per rendere il PC una buona macchina da gioco è necessaria l'aggiunta di una scheda grafica EGA, VGA e CGA, ovvero una ulteriore spesa. Questo computer resta dunque piuttosto costoso come macchina per videogiochi anche se si prevedono ulteriori cali di prezzo per il futuro. Gli utenti che necessitino di un mezzo che permetta l'elaborazione testi, gestione di archivi eccetera, trovano soluzioni ottimali tra tutti i nuovi compatibili nati negli ultimi tempi. I prezzi di alcuni compatibili presentano un buon rapporto prezzo/qualità. La scelta dipende dalle vostre esigenze. *A.C.*

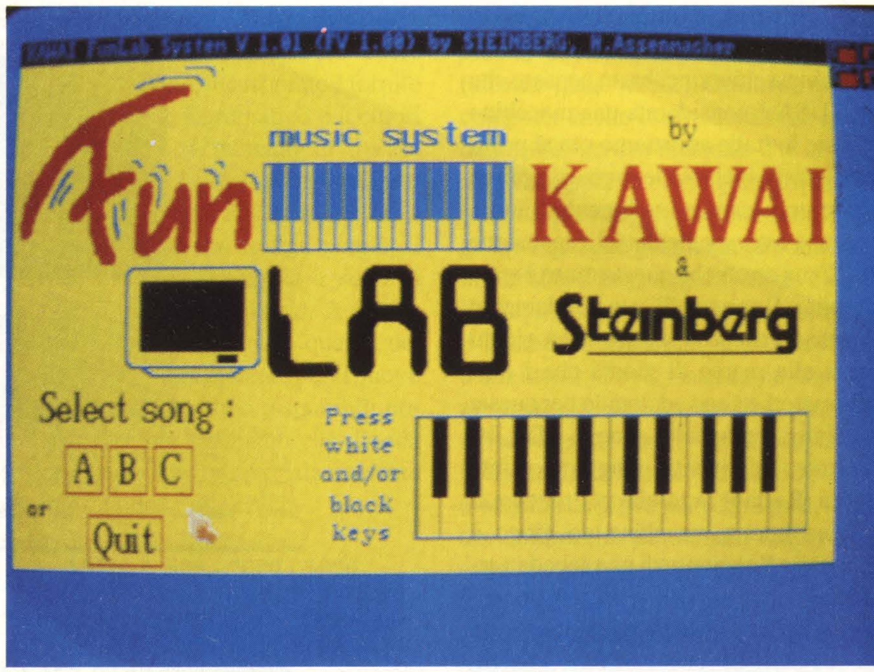


Finalmente è uscito PS1, il primo PC per la piccola produttività casalinga

COMPOSITORI SUBITO...

Aldo & Andrea Laus

Amiga si afferma sempre di più come il computer base dei musicisti, grazie alle sue doti che consentono di relizzare applicazioni complesse e, nel contempo, facilmente abbordabili dall'utente.

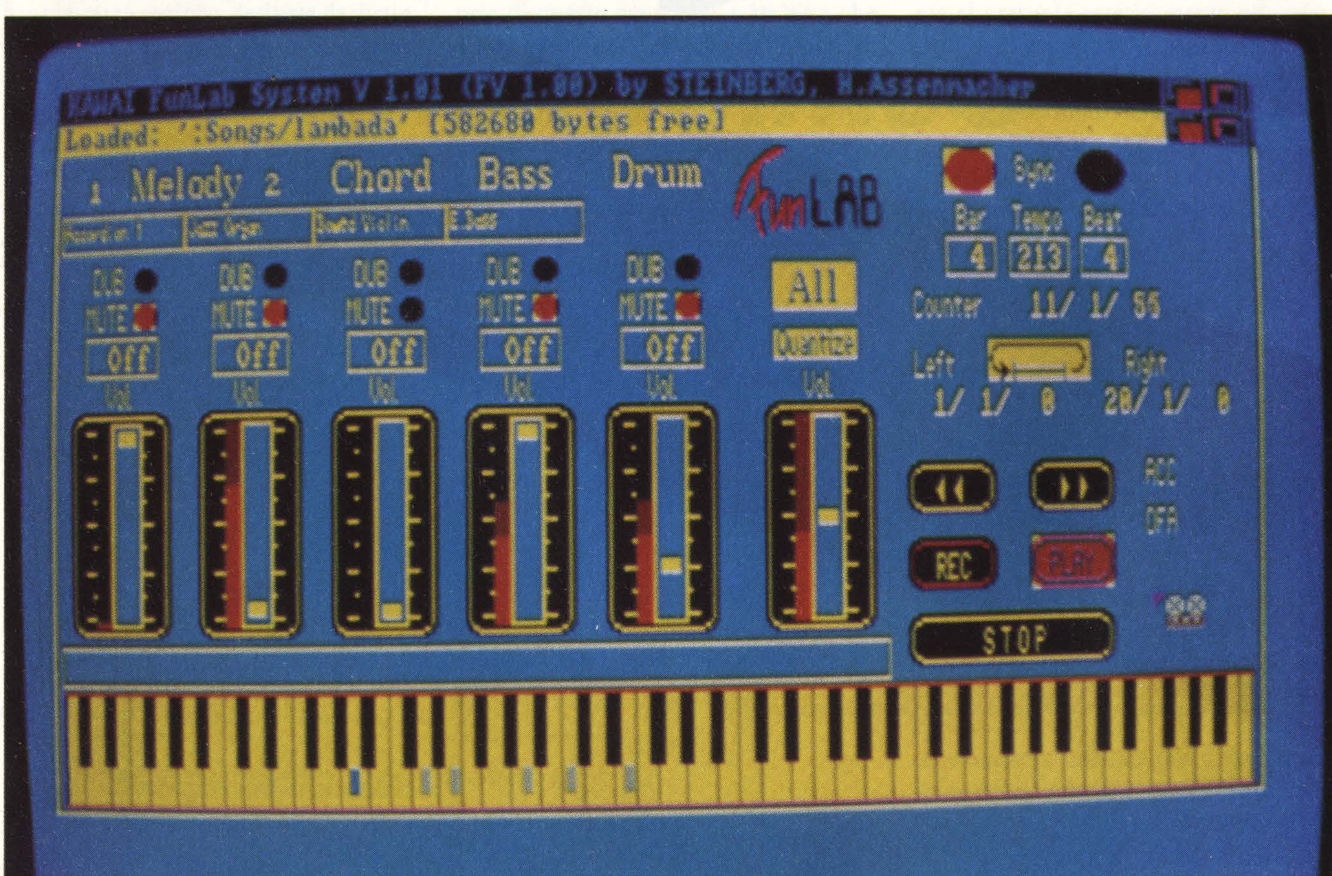


Schermata di presentazione del Fun Lab Music System

L'ultima proposta, dedicata agli amatori che desiderino ampliare le capacità sonore di Amiga per mezzo di un sistema MIDI, che sta riscuotendo un notevole successo, è Fun Lab Music System. Si tratta di un pacchetto realizzato dalla famosa società giapponese Kawai, nota a tutti i musicisti sia per i superbi pianoforti che per la linea di strumenti elettronici dalle prestazioni avanzate.

Il Fun Lab, che utilizza come supporto l'Amiga 500 o il 2000, è costituito da una tastiera da 5 ottave, completa di generatore musicale multitimbrico di suoni (5 parti), una interfaccia MIDI e un dischetto contenente un programma realizzato appositamente dalla Steinberg, nota da anni per aver realizzato parecchio software professionale MIDI.

Mixer grafico per l'immediato bilanciamento dei vari suoni in tempo reale





E' possibile collegare per mezzo del sistema MIDI la tastiera a 61 tasti Kawai

Vediamo subito quali sono i punti di forza della proposta Kawai: innanzitutto, per la prima volta, l'acquirente si trova davanti ad un pacchetto completo e dedicato, grazie a cui è possibile eseguire tutte le funzioni relative alla registrazione, all'ascolto, al mixing, all'editing delle voci e alla gestione MIDI della tastiera, in modo molto intuitivo e rapido, da video, con il supporto del mouse. Questo è un vantaggio enorme per il principiante, perché è vero che con qualunque pacchetto sequencer si può iniziare a lavorare anche in modo semplice, però disporre di un programma che, non è solo ridotto all'essenziale, ma che addirittura consente di pilotare la tastiera in tempo reale e in multitasking, senza che l'utente si debba scontrare con i sistemi del sistema esclusivo MIDI, ci sembra un buon risultato.
Un altro punto di forza è dato dalle ottime prestazioni del programma software: si presenta come un pacchetto integrato che, come base, svolge la funzione di sequencer a 5 piste (che sono più che sufficienti anche per i non principianti, per realizzare validi brani musicali).
E' presente un buon mixer grafico a video che permette l'immediato bilanciamento dei vari suoni in tempo reale per ogni traccia.
Durante l'esecuzione, può essere richiamata la videata Notation che mostra lo spartito evidenziandone, dinamicamente, le note che vengono suonate.
La videata Sinthesizer Editor consente di modificare le voci strumentali in tempo reale durante l'esecuzione.
Con la schermata Lyrics potete introdurre il testo delle canzoni che, frase dopo frase, apparirà a video, al momento opportuno, per venire incontro al cantante durante l'esecuzione del brano.
La schermata Juke Box vi consente di caricare da disco un brano e di suonarlo immediatamente, come nell'omonima macchina musicale anni 60. Quest'ultima funzione è particolarmente utile per i pianisti di PianoBar.
L'interfaccia MIDI allegata al pacchetto, è di tipo universale e vi consentirà di utilizzare, non solo questo programma, ma qualunque altro software MIDI disponibile per Amiga.
Non resta che accennare a qualche caratteristica della tastiera: 61 tasti, 14 voci, 100 suoni strumentali, 100 ritmi di batteria, con accompagnamenti e bassi, 19 suoni percussivi.
Concludiamo con i prezzi: per la tastiera poco più di 700mila lire; per il pacchetto interfaccia + programma + cavi MIDI + manuale in italiano, poco più di 200mila lire, vale a dire l'attrezzatura completa a meno di un milione.
Un consiglio: andate a sentire una dimostrazione presso il più vicino rivenditore per rendervi conto di quali siano le incredibili possibilità di questo pacchetto.
Per informazioni contattate:
C.B. Music S.r.l.
Tel. 02/2895022-2896504

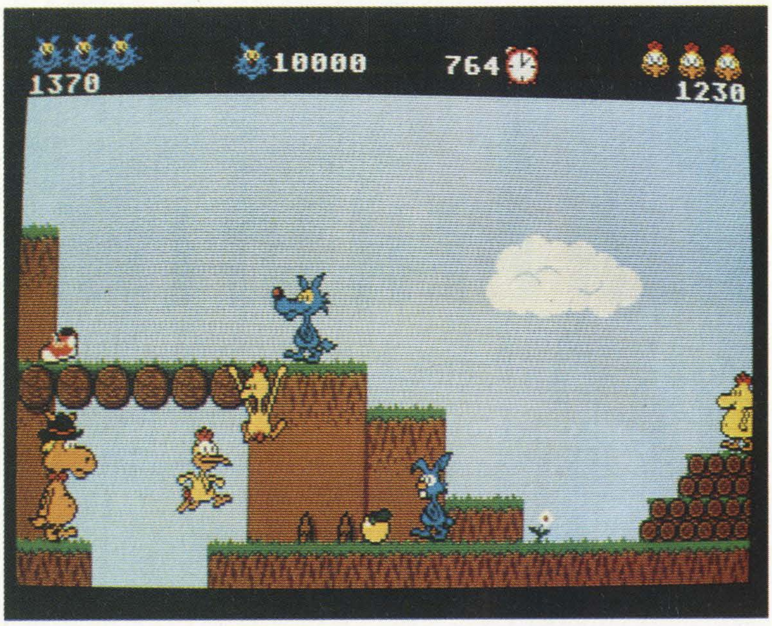
Nota di Mad Max

Quando mi capita tra le mani una perfezione di questo tipo (ho letto solo pregi) da critico quale sono provo una irresitibile tentazione: proviamo un po' se è tutto vero? Perciò mi sono preso la briga di provare Fun Lab System di persona e vi assicuro che il sottotitolo "compositori subito" non poteva essere più appropriato: quasi riesco a comporre anch'io qualcosa di buono...
Devo, infatti premettere che mi trovo, come suppongo molti lettori, completamente spiazzato quando si parla di musica e affini. Realizzare brani musicali, sebbene sia un sogno che covavo da tanto tempo, era ben lontano dalle mie possibilità: chissà cosa riusciranno a fare le persone che della musica conoscono tutto!!!

NEWS

LUPO ALBERTO

THE VIDEOGAME



Non lasciarti sfuggire oggetti che potrebbero in seguito servirti...

Chi non ha mai sentito parlare di Lupo Alberto, alzi la mano! Naturalmente tutti, almeno spero, ma molti di voi si chiederanno cosa c'entra un personaggio dei fumetti in una rivista, o meglio in un annuario di videogiochi? Siamo andati a trovare gli autori, seguiteci...

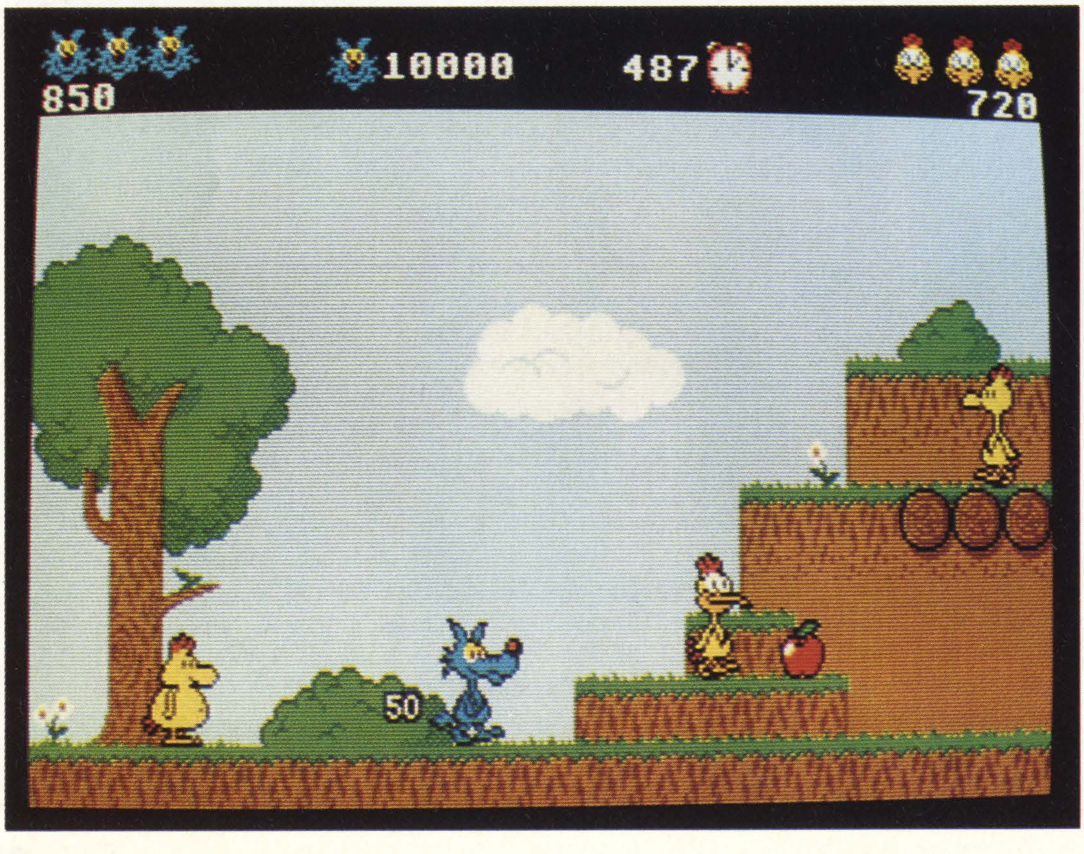
Udite, udite, oggi il mitico Lupo Alberto è entrato anche nel mondo dei videogame, appunto grazie all'impresa della software house italiana IDEA: bell'idea, no? (N.d. Mad Max: ogni tanto vado in sollucchero quando trovo da bisticciare con le parole!). Dopo aver ricevuto le prime new dall'IDEA software, abbiamo subito intervistato Antonio Farina, Software Manager della stessa S.C. Idea.

L'intervista

*AVG.*Perché portare su computer il personaggio di Lupo Alberto?

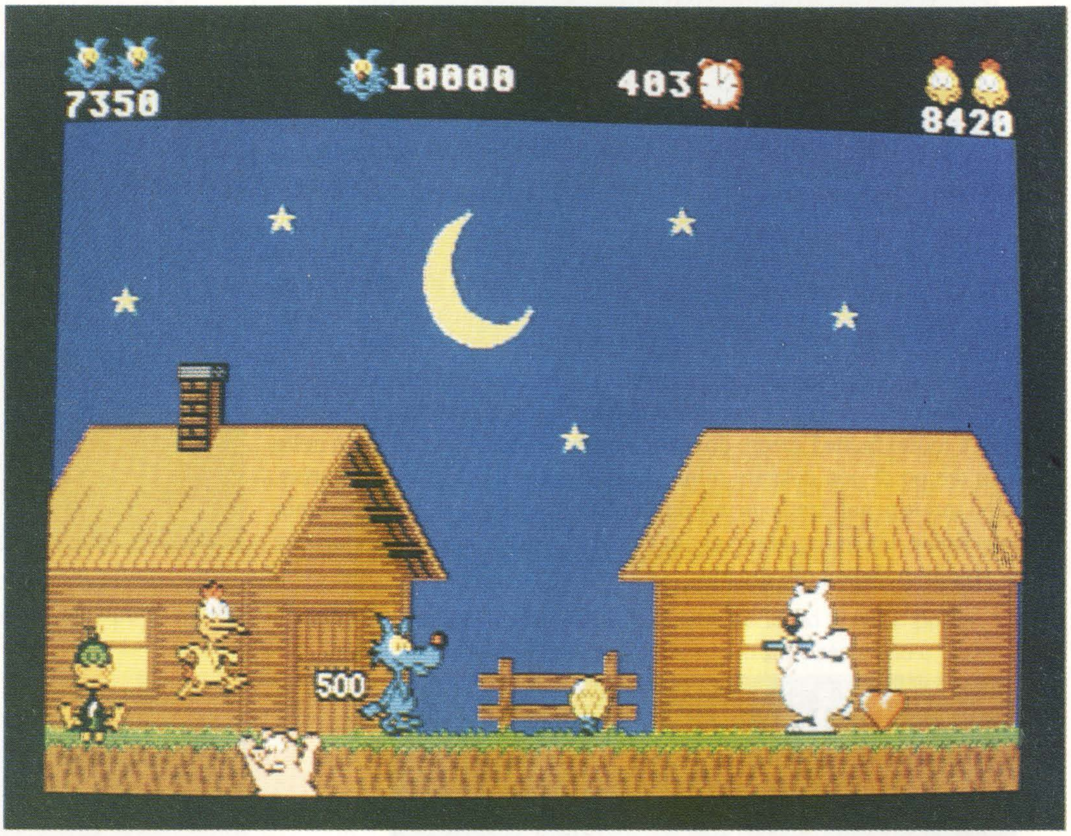
*AF.*Il primo motivo è la passione per il personaggio, mentre il secondo è perché reputiamo che Lupo Alberto sia un personaggio adatto a una conversione su videogioco.

*AVG.*Come ha pertecipato Silver, auto-



Scenari molto dettagliati fanno da sfondo all'avventura del nostro Lupo Alberto

Attento, nel buio della notte qualcuno trama per farti la pelle...



re di Lupo Alberto?

*AF.*Silver ha controllato la grafica in generale, inoltre, ha preparato la confezione, il manuale e, inserito nella confezione, un fumetto inedito.

*AVG.*Chi sono i programmatori e i disegnatori?

*AF.*Per la grafica per tutti i formati: Luca Stradiotto e Nicola Benetolo, mentre i programmatori sono divisi in tre gruppi di lavoro: C64 - Paolo Galimberti (autore anche di Moon Shadow), Amiga-Digiteam s.r.l., Atari ST- Marco Marin Non è prevista, per il momento, la versione per i PC compatibili.

*AVG.*Quante copie pensate di vendere?

*AF.*Prevediamo di farlo comparire nei primi 10 prodotti più venduti dell'anno (N.d.Mad Max: impresa non facile, ma sicuramente raggiungibile).

*AVG.*Sarà esportato anche in Europa?

AF. La vendita sarà in contemporanea in Italia e all'estero, con versioni in lingua.

La presentazione

La presentazione ufficiale di Lupo Alberto - The Videogame, è avvenuta i primi di novembre, nell'head quarter della S.C. Idea, con la presenza del papà di Lupo Alberto: Silver.

Silver ci è sembrato molto contento di che la sua creatura sia stata portata su computer e sembrava molto interessato, anche, al mondo dei computer in generale. Naturalmente, e c'era da aspettarselo, poi il discorso è ricaduto su Lupo Alberto fumetto con varie domande.

Durante la presentazione abbiamo avuto anche modo di collaudare i primi livelli del videogame.

Il gioco è un classico platforme-game, con tutti i simpatici personaggi del fumetto compresa la favolosa gallina Marta. Il fine del gioco è... fiori d'arancio cioè cercare di raggiungere Marta da parte di Lupo Alberto. L'uscita del videogame è prevista per la fine di novembre. Naturalmente, per una recensione più completa, vi rimando a Computer+ Videogiochi di Gennaio, vostro Mad Max, affettuosamente !

CAMELTRY

(Taito)



©Tilt. Diritti Riservati.

Per tutti gli amanti del favoloso Marble Madness, segnaliamo quest'ultima uscita della Taito, Cameltry, che fondamentalmente ha lo stesso principio di gioco. Dovrete guidare una sfera dentro un labirinto particolarmente tortuoso e difficile, disponendo di un tempo limite per raggiungere l'arrivo. In Cameltry, però, giocheremo vedendo i vari labirinti dall'alto, e la biglia si troverà sempre al centro dello schermo ad ogni inizio di un nuovo quadro, pronta a muoversi in tutte le direzioni. Il controllo della sfera si effettua mediante un paddle, che permette di farla girare per tutto lo schermo molto facilmente. Mentre la grafica, seppur buona, è certamente inferiore a quella del predecessore, il gioco qui è molto più complicato e laborioso, specie se non si saprà a memoria il percorso per intero. Infatti è molto facile l'errore dovendo andare velocissimi cercando nello stesso tempo di non cozzare minimamente contro una qualsiasi parete, poiché sarete penalizzati con una diminuzione di tempo e quindi un minor bonus finale. Un gioco adatto ai più veloci e sconsigliato ai giocatori che non vogliono sudare più di tanto.

Luca Dossena



©Tilt. Diritti Riservati.

ASHURA BLASTER

(Taito)

La Taito è una delle marche più conosciute nel vasto mondo dei videogiochi, e certamente anche quella che produce più delle altre, sfornando a ritmo incessante sempre giochi nuovi, che da una parte è un fatto positivo per il giocatore affamato di novità, ma che ha fatto prendere l'abitudine ai suoi solerti programmatori di riutilizzare vecchi videogiochi di successo, apportandovi poche fondamentali modifiche. Ne è la prova questo Ashura Blasters, un remake del famoso Tiger Heli e il risultato ottenuto ammettiamo che è buono. Comunque il gioco è perfettamente identico al precedente, infatti voi disponete di un elicottero, vi sono le torrette, poi il sistema di armamento supplementare e sequenze di attacco di squadriglie nemiche. La sola differenza, che comunque non influenzerà minimamente il gioco, è che avrete l'opportunità di scegliere al posto di una sola, ben quattro tipi di super-bombe diverse. Non vi è altro da dire per questo videogioco, se non che è una minestra riscaldata propinata ai videogiocatori occasionali o senza particolari esigenze.

Luca Dossena

MERCS

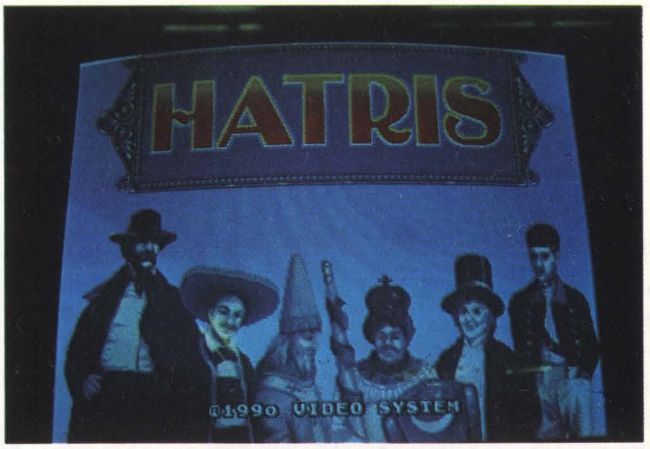
(Capcom)

Siete coraggiosi ed impavidi? Siete sprezzanti del pericolo? Allora questo arcade fa per voi, perciò siate pronti per un viaggio che vi renderà leggendari!

Il Presidente degli Stati Uniti parte per uno dei suoi viaggi ufficiali verso lo Zutula, un piccolo paese dell'Africa Centrale. Malauguratamente, egli viene preso in ostaggio da uno scatenato gruppuscolo rivoluzionario filo-Marxista, il quale chiede la liberazione di alcuni loro compagni imprigionati, la sola condizione per lasciare libero il Presidente. Per oscure ragioni diplomatiche, il governo decide di rifiutare un intervento armato, preferendo delegare alcuni mercenari molto allenati e con un equipaggiamento da far paura. La vostra missione, che si svolge in gran parte nella foresta, è resa più semplice dalla possibilità di giocare in tre contemporaneamente.

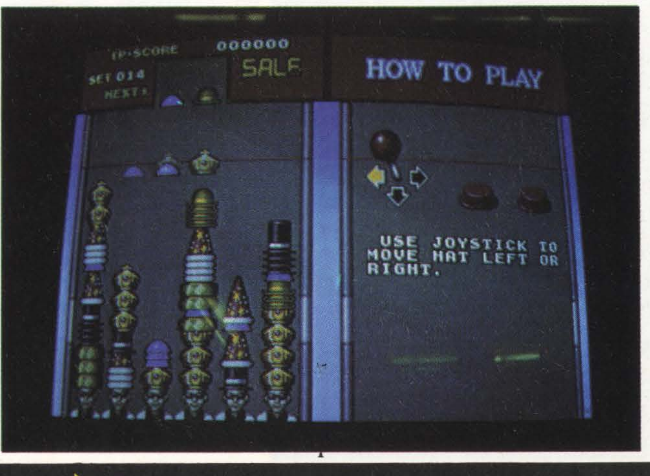
Il vostro equipaggiamento potrà essere migliorato rubando, come fanno i veri mercenari senza pietà, le armi degli avversari caduti in battaglia, o meglio ancora prendere in "prestito" dai nemici i loro veicoli saltandoci dentro; lo potrete fare quando comparirà sopra la scritta ENTER. Viaggerete così a bordo di

HATRIS
(Video System)



Il vento dell'Est e la Perestroika stanno influenzando in modo prepotente moltissimi campi, senza tralasciare neanche quello dei videogiochi.
Infatti, il programmatore più in voga e famoso del momento è il sovietico Alexey Pajitnov, il quale ha letteralmente spopolato con Tetris che ha avuto un crescente successo in tutta Italia. Eccovi la sua nuova creatura, Hatris, nella cui presentazione compare con un viso sorridente e suadente, a fianco vi sono frasi di approccio scritte in inglese con una simultanea traduzione in russo!
Hatris per fortuna non risulta un poco fantasioso clone di Tetris, poiché solo la tecnica di gioco è simile, anzi alla lunga risulta, a nostro parere, ben più divertente ed anche difficile.
Sotto allo schermo compaiono sei teste con grossi e misteriosi occhiali neri, esse riceveranno dall'alto in successione diversa e casuale sei tipi di cappelli di foggia diversa, starà poi all'abilità del giocatore collocarli sulle teste giuste, in modo da sovrapporre cinque cappelli uguali, così facendoli sparire e dandovi un bonus che potrà persino essere raddoppiato se riuscite nell'impresa di comporre due serie consecutive di cappelli uguali.
Se invece non avrete sufficiente prontezza di riflessi, non riuscendo a comporre le suddette serie od a farne poche, i cappelli si ammasseranno sempre più sulle resistenti e granitiche teste, fino a quando un cappello non supererà la fatidica linea posta in alto dello schermo sancendo la fine della vostra partita con l'odiatissimo GAME OVER. A disposizione avete un joystick col quale potrete fare solamente tre movimenti, a destra, a sinistra e verso il basso accelerando il movimento di caduta dei cappelli, ma che non darà nessun punto in più o un bonus particolare; quindi avete anche un pulsante col quale cambierete la disposizione dei due cappelli che cadono, a seconda dell'esigenza che si prospetta in quel momento. Il gioco praticamente non conosce pause, ma solamente qualche secondo quando avrete riempito con i vostri bonus la scritta posta in alto a destra SALE.
In pochissimo tempo dovrete decidere la serie di cappelli che riterrete più opportuno eliminare dallo schermo (di solito quelli che sono in maggioranza, ma non sempre), quindi il gioco proseguirà in modo incessante fino al prossimo SALE completato; attenzione, se non farete in tempo utile la scelta dei cappelli da eliminare premendo il pulsante, perdete questa importante opportunità.
Hatris è il classico videogioco indicato alle persone molto calme e tranquille e con tanta tanta pazienza.

Luca Dossena





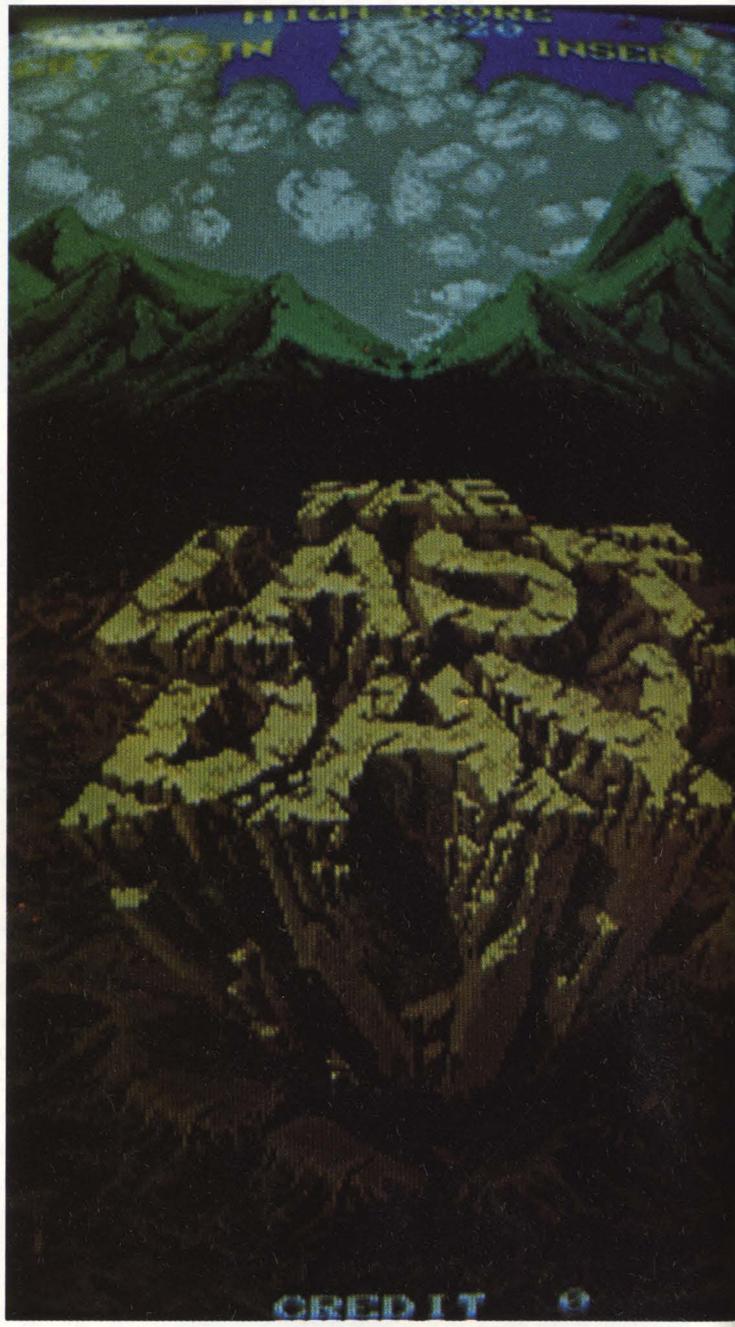
battelli pneumatici o di camionette.
L'elettrizzante ritmo del gioco e una buona grafica sono gli ingredienti di questo appariscente coin-op, adatto per lo più agli amanti del gioco al massacro.

Luca Dossena

THE LAST DAY

(Dooyong)

Rispetto agli anni passati i giochi spaziali sono prodotti molto meno, per via di un cambiamento di tendenza dei giovani che apprezzano più coin-op di violenza tipo "picchiaduro", o coin-op "spaccacervelli" tipo Tetris e il suo innumerevole seguito. Perciò un gioco come questo The Last Day, per noi giocatori più tradizionalisti, è da paragonare ad un'oasi nel deserto e per di più, sebbene sia stato prodotto da una marca non molto nota, ha una fantastica scenografia con l'apporto di una efficacissima grafica. Bisogna comunque ammettere che il tema e lo scopo del gioco è il solito trito e ritrito, una o due astronavi combattono serie innumerevoli di aerei, elicotteri e astronavi di diverse foggie, incontrando poi alla fine dello schema le solite astronavi-mostro finali, che per la verità risulteranno a molti piuttosto indigeste, specie se non si ha una certa esperienza del gioco. Ogni giocatore avrà inizialmente un'astronave con uno sparo minimo, che potrà essere rinforzato quasi subito abbattendo una serie veloce di aerei rossi, i quali vi daranno due piccole astronavi che si piazzeranno ai fianchi dell'astronave madre triplicando perciò i colpi che sparerete. Anche la potenza di fuoco potrà essere maggiorata, addirittura fino a sei volte, colpendo degli elicotteri od aerei più grandi degli altri (attenzione sparano colpi fulminei), che lasceranno sul terreno una P che dovrà essere presa senza esitazioni; ricordatevi che se verrete colpiti, la potenza di fuoco ritornerà come era in origine. Durante le furiose battaglie, troverete anche delle lettere B vaganti per lo schermo, prese le quali vi daranno una bomba scoppia-tutto (al massimo tre bombe per astronave), essa è molto efficace specie contro l'astronave finale. Le vite all'inizio del gioco sono solamente due ma potranno essere incrementate anche se non col punteggio come generalmente avviene, bensì solamente prendendo i quattro pezzi che compongono la vostra astronave, questi sono dati in modo casuale durante la partita.





In sintesi The Last Day si può definire un buon videogioco, però ha una pecca che d'altronde hanno anche altri coin-op: il punteggio avanza anche quando si decide di continuare la partita dal punto nel quale si è morti, anziché azzerarsi come sarebbe più giusto e logico aspettarsi.

Luca Dossena

ROLLERGAMES

(Williams)

Certo vi ricordate di quel piccolo cartone animato che ci si sorbiva il mercoledì pomeriggio dalla mamma facendo merenda con tartine imburrate e cioccolata: le comete? Vi si vedevano una decina di squadre (le une più strampalate delle altre) in una corsa su pattini a rotelle attraverso gli Stati Uniti: ogni colpo era permesso! Se vi parlo di questi piacevoli ricordi di gioventù, è semplicemente perché prima che al violento Rollerball è a questo simpatico cartone animato firmato "Hanna Barbera Anderson" che fa pensare subito il look molto kitsch di Rollergames, l'ultimo flipper della Williams. La scena

THE G.A.M.E.
(Arcade Masters)

Per cambiare un po', vi porterei altrove e non nelle solite sale giochi! Andiamo piuttosto a casa vostra! Senz'altro avrete una console, ma trovate che manchi un po' di rilievo e che niente vale una buona vecchia colonna arcade? Nessun problema, c'è Tonton Pinball Willy per aiutarvi... Ecco la G.A.M.E. (Genuine Arcade Machine Entrainement), una vera cassa di macchina arcade! La Società inglese Arcade Master Incorporated propone (per il momento esclusivamente in Inghilterra) questo mobile folle, concepito con il chiaro intento di farvi provare le stesse sensazioni delle sale giochi solo... a casa vostra, con più confort e meno monetine, con buona pace per il portafoglio di papà!

La "bestia", leggermente più piccola delle "vere", è equipaggiata di uno schermo video a colori sul quale potete collegare le console Nintendo, Sega Megadrive o Turbografx della NEC! Se possedete due di queste console, potete anche collegarle alla macchina e selezionare l'una o l'altra per mezzo di un semplice interruttore e non è ancora tutto... reggetevi forte, il mobile è stato previsto anche per ricevere un videoregistratore!

Il quadro di bordo comprende due solidi joystick muniti di tre tasti ciascuno. Ne esistono anche altri due che permettono di selezionare il numero di giocatori e, un ultimo, destinato alla regolazione del volume... Perché, sì, signore e signori!, l'apparecchio contiene anche un amplificatore e due altoparlanti da 20 watt che danno finalmente tutta la misura delle melodiose onomatopee emesse dai vostri giochi preferiti. Si possono regolare persino le sfumature dei bassi e degli acuti! Cosa chiedere di più? Niente di più facile! Ecco il "maxisupermegasgabello", ultima ritrovato extraterrestre, confortevole ed equipaggiato di un dispositivo meccanico vivrante da 40 watt! Tenetevi forte (è il caso di dirlo), perché a 40 watt il sedile comincia a vibrare e, come mi diceva ancora Mad Max l'altra sera, "è veramente molto, molto impressionante". D'altronde, con 20 watt sonori e 40 watt meccanici non si poteva fallire!

Sono i vicini che saranno "paritcolarmente" contenti!

molto colorata, piena di lucine, bersagli e toboga, brulicante di pollastrelle dalle "rotelle" piuttosto arrotondate e alle quali giustamente si vorrebbero far rotolare... i pattini! A parte questo, non siamo qui per questo, non sono altro che inezie, poiché i partecipanti, bardati di protezioni simili a quelle dei giocatori di hockey, s'affrontano brutalmente su una pista, seguendo delle regole confuse: il più forte vince dopo aver messo tutti gli avversari al tappeto! Per i concorrenti veramente troppo violenti che non rispettassero le regole (visto che malgrado tutto pare che ce ne siano), sono previste delle sanzioni: i bari si vedono rispedire sul banco dei pulsanti (il che significherebbe la cattura della vostra pallina) per un certo tempo. Il tutto comprende tre flipper, due in basso e uno collocato in alto a destra. Quest'ultimo si rivela un po' particolare, equipaggiato com'è di un gadget originale e molto utile: una potente calamita che blocca la palla net e che permette d'effettuare dei tiri particolamente precisi. Ecco il principale elemento-novità di un flipper che per il resto rimane abbastanza classico. Si apprezzeranno comunque la qualità delle voci digitalizzate e il "Wall Ramp", che vi fa giocare, quando riuscite a superarlo, con parecchie palline alla volta. Attendetevi allora di essere quasi tanto scossi come uno dei giocatori di questo sport americano bizzarro ancora poco conosciuto in Italia, dove si preferisce praticare degli sport nettamente meno brutali, come il salto dalle portiere del metrò o la guida in stato d'ebbrezza...





Video Curiosità

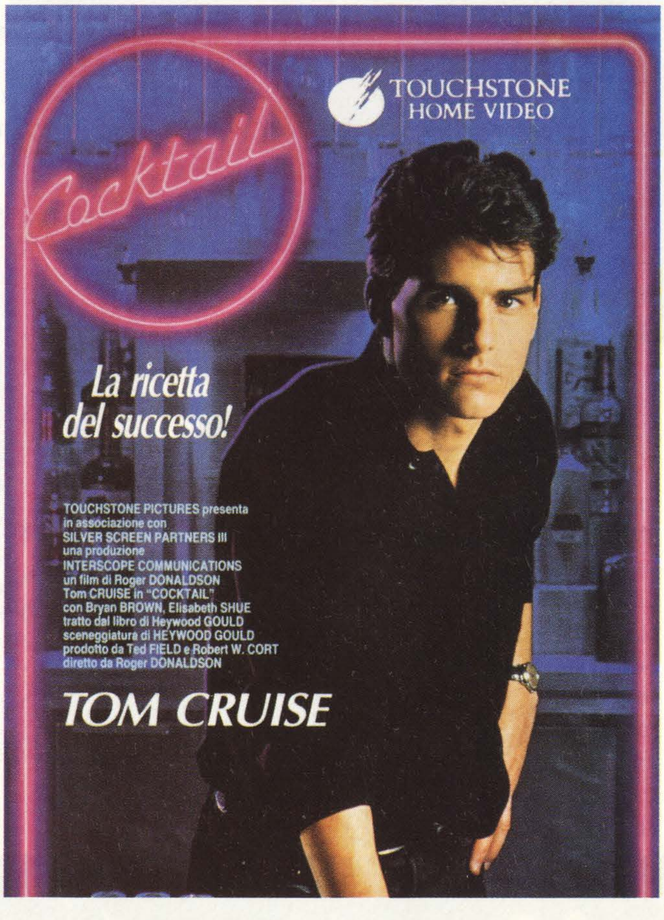
Tesoro, mi si sono ristretti i ragazzi

Tesoro mi si sono ristretti i ragazzi è una mirabile commedia fantastica dal marchio Disney diretta da Joe Johnston e brillantemente interpretata da Rick Moranis e Russ Thomson. Caratterizzato da una frizzante combinazione di commedia comica, sensazionale avventura e spettacolari effetti speciali, il film possiede tutti gli ingredienti per piacere ad un pubblico molto ampio. Oltre ai plausi della critica questo film ha riscosso un notevole successo di pubblico sia in Italia sia a livello internazionale con oltre 200 milioni di dollari di incassi.
Cosa accade se un simpatico inventore (Rick Moranis) sperimenta la sua geniale invenzione... rimpicciolendo accidentalmente i propri figli e i loro amichetti alla taglia di una formica? La risposta è un'avventura incredibile ricca di suspense e di situazioni emozionanti ed imprevedibili. I quattro mini-ragazzi affronteranno i pericoli più impensabili, passando dal bidone della spazzatura alla "giungla" del giardino, rischiando di essere mangiati dal loro cane e calpestati dai genitori. La lavorazione del film ha richiesto l'impiego di oggetti di dimensioni gigantesche, per evidenziare la taglia microscopica dei ragazzi con una scodella grande quanto una piscina e riempita di 60 mila litri di latte artificiale, giusto per fare un esempio! Alla fine delle loro peripezie naufragheranno persino in una scodella di latte e biscotti! Tutto ciò ha richiesto ben due anni di lavorazione, ma visti i risultati ne è valsa sicuramente la pena!



Cocktail

Cocktail è un'avvicente commedia rosa firmata Touchstone Pictures e interpretata da Tom Cruise, la star hollywoodiana del momento. Il film si è distinto come uno dei maggiori successi cinematografici della scorsa stagione e queste eccezionali premesse ne hanno fatto una delle più promettenti novità in videocassetta dei prossimi mesi, un film a noleggio da non perdere!
Cocktail è una spruzzata di America anni '90, una storia seducente adatta ad un pubblico di tutte le età perché ricca di colpi di scena, gag e sentimento; il tutto scorre armoniosamente accompagnato dalle splendide note della colonna sonora fatte decisamente su misura per un Cocktail che risulta mixato in modo veramente eccezionale. Il cast include anche l'affascinante Elisabeth Shue, ultimamente interprete di Gorilla Nella Nebbia.
In questo film, Tom Cruise veste i panni del brioso Brian Flanagan, un giovane rampante e senza scrupoli desideroso di raggiungere rapidamente il successo. Dopo un vano tentativo negli ambienti della finanza, Flanagan comincia a lavorare come barman nel club di Manhattan sotto la guida dell'esperto Doug Coughlin. In men che non si dica il giovane diventa un vero maestro nell'arte del cocktail, assiduo frequentatore degli ambienti più "in" e preda/predatore di ricche e annoiate signore. Tutto fila liscio fino a quando Flanagan incontra la bella Jordan Mooney e arriva al punto di dover scegliere tra amore e... a voi scoprire quale sarà la sua scelta!



Good Morning Vietnam

Qualcuno si è mai preso la briga di contare i film sul Vietnam finora prodotti: 93! Che bisogno c'era allora di ritornare sull'argomento? Barry Levinson, il regista, aveva ancora una storia da raccontare: un approccio inedito e originale per una vicenda umana calata nella realtà della guerra. Il deejay Adrian Cronauer è l'uomo sbagliato, nel posto sbagliato... ma al momento giusto. Nel 1965 viene inviato in Vietnam per portare a termine una delicata missione: si tratta di sollevare il morale delle truppe USA di stanza a Saigon. Adrian ha un'idea tutta sua su come svolgere il compito: tanto per cominciare, rock 'n roll a tutto volume e battute irriverenti sulle Autorità; il tutto preceduto da un "Goooooood Morning Vietnaaaaam", famoso urlo d'inizio trasmissione.
E' il successo!... ma anche il principio di tutti i suoi guai, tanti e seri come la guerra che si fa sempre più aspra. L'ondata di novità non sta bene al Pentagono, che non tollera neppure la familiarità del deejay con la gente locale. Un pizzico di romanticismo nato dall'incontro con una ragazza locale e finale agrodolce per l'esplosivo personaggio e la sua divertente quanto commovente storia, una vicenda realmente accaduta. E sulle note di "What a wonderfull world" di Luis Armostrong, l'aviere Cronauer misura sulla sua pelle, la difficoltà di realizzare sogni e ideali!
Good Morning Vietnam ha avuto nel mondo un effetto dirompente: critica e pubblico hanno tributato uno strepitoso successo alla commedia più intelligente del 1988. Ne è una prova la Nomination per l'Oscar ottenuta dal vulcanico Robin Williams per quello che viene definito "il miglior ruolo" della sua carriera. Ne sono prova l'incredibile incasso cinematografico USA e la strabiliante cifra di videocassette vendute in quel paese: oltre due milioni di pezzi! Un trionfo che non potrà che ripetersi anche nei videoclub di tutt'Italia. Ovazione a Robin Williams che offre una performance indimenticabile. Un film da non perdere!

©Touchstone Home Video



Etosha, Paradiso Africano

La natura domina questo lembo d'africa con un pugno di ferro, elargendo la vita con piogge torrenziali e poi gradualmente cuocendo la terra, finché solo le creature più forti riescono a sopravvivere alla torrida stagione secca. A Etosha Pan, il letto di un enorme lago prosciugato della Namibia, gli operatori cinematografici David e Carol Hughes hanno osservato la fauna selvatica per quasi due anni, filmando pazientemente affascinanti primi piani del comportamento animale in tutta la sua cruda bellezza: una piccola antilope africana abbattuta da un branco di ghepardi; uno gnu che partorisce; uno scoiattolo del deserto che inarca la coda sul capo in modo da ripararsi dal sole; e una volpe capace di percepire con le sue ampie, sensibili orecchie i deboli suoni prodotti dagli insetti che si muovono sottoterra.

©National Geographic Video



Leoni delle notti d'Africa

Il buio scende sulle foreste africane, e la lunga notte dei predatori ha inizio. Questo programma segue un branco di leoni e cattura l'atmosfera, i suoni e ciò che accade quando tutto diventa buio. Seguiamo i leoni mentre cacciano, e altri animali come i babbuini che vivono nelle ore buie esclusivamente sugli alberi, mentre la notte si riempie di grandi occhi che saltellano. Poi, quando arriva l'alba, i leoni cercano un posto dove riposare, e molti altri animali si ritirano nelle loro tane. Da questo film si apprende tra l'altro che nel mondo naturale la notte è più attiva del giorno.

©National Geographic Video



Esploratori: cento anni di avventure e di scoperte

Per un secolo la National Geographic Society ha partecipato attivamente alle maggiori esplorazioni del mondo, registrandone i risultati che hanno portato alla graduale conquista degli oceani, della terra e dello spazio che ci circonda. Questo film, creato in occasione del centenario della fondazione National Geographic Society, ci permette di rivivere i momenti più emozionanti delle spedizioni che hanno avuto un ruolo determinante nello sviluppo della scienza odierna. Possiamo così rivivere le emozioni di grandi scoperte archeologiche come l'apertura della tomba di Tutankhamon, i tentativi di conquista del Polo Nord e le prime immersioni di Jacques Yves Cousteau con l'autorespiratore da lui stesso inventato.

©National Geographic Video



Un albero, un mondo di sorprese

Un grande albero da frutto, un fico selvatico che gli indigeni chiamano Amate, si erge imponente sulla riva di uno dei tanti fiumi del Centro America e sembra rappresentare un pianeta a sè stante, attorno al quale ruota quasi tutta la meravigliosa varietà di vita animale della foresta. Un'esemplare storia della natura, che narra cosa accade durante un anno della vita di questo albero straordinario.

©Airone Video



Salviamo la tigre

Quattro anni pieni di sacrifici e di buona volontà trascorsi nella giungla e nelle paludi del subcontinente indiano, hanno permesso ai fratelli Naresh e Rajesh Bedi, i più grandi cineoperatori e fotografi indiani della natura, di realizzare uno straordinario documento sulla vita delle tigri, con le commoventi immagini di una famigliola composta da mamma tigre e tre deliziosi tigrotti.
In India il governo ha istituito 17 parchi nazionali entro i quali circa 4 mila tigri vivono libere e protette.

©Airone Video



Regine del cielo

L'aquila reale e la poiana, le regine delle vette di tutta Europa sono le due protagoniste indiscusse di questa splendida videocassetta. Ogni ammiratore dei rapaci non potrà non stupirsi dei virtuosismi aerei compiuti da questi splendidi predatori, nonché della cura e dedizione con le quali nidificano e allevano i loro piccoli.
Il film ci propone la vita, nell'arco delle quattro stagioni, di queste due perfette macchine da preda, con riprese particolarmente suggestive e spettacolari scene di caccia.

©Airone Video



NON SOLO VIDEO



LA QUALITA' DEI GIOCHI DA TAVOLO RAGGIUNGE CON LA SERIE DEI FANTASY/ADVENTURE VETTE ALTISSIME. L'INTERESSE SUSCITATO NEI GIOVANI DA QUESTO GENERE DI GAME E' IN CONTINUA ASCESA .

La serie dei giochi da tavolo si è imposta prepotentemente con una serie di nuovi giochi che nulla hanno da invidiare ai videogames. Pergioco ha lanciato una serie di nuovi game che non mancheranno di conquistare definitivamente i giovani.

Herosquest è un gioco da tavolo fantasy/adventure, con tanto di personaggi, giocatori, mostri, labirinti, tutto in edizione italiana.



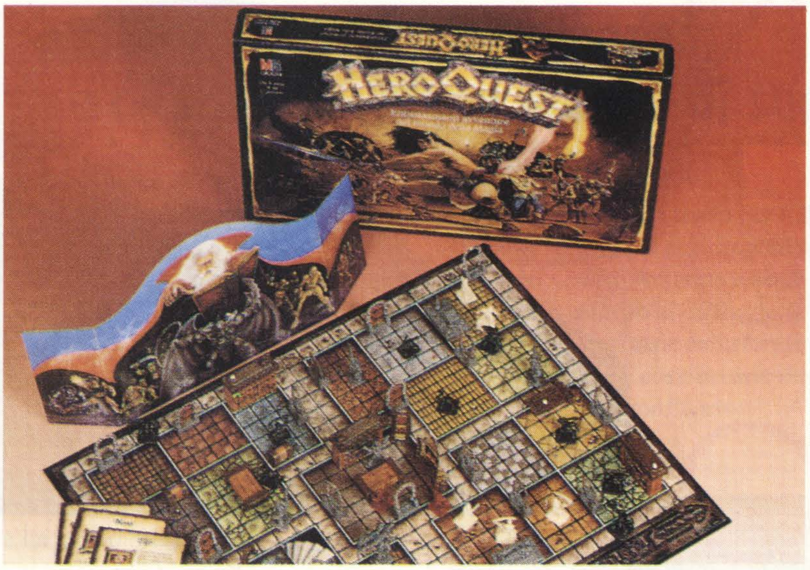


Una grande novità e un gran sollievo per gli appassionati italiani di fantasy condannati finora alla quasi totale anglofonia, tranne che per D&D. Heroquest ha dalla sua una veste grafica eccezionale, una ricca dotazione di miniature in plastica, la possibilità di creare un ambiente di gioco tridimensionale, detto in poche parole è un "bel gioco". Mentor, il vecchio e misterioso Saggio-Mago, ha convocato quattro intrepidi avventurieri, l'Elfo, il Nano, il Mago, il Barbaro, per salvare la patria squassata dalle spietate legioni di Morcar, Signore del Caos. Uno dei giocatori sarà Morcar, lo stregone che tiene tutti i mostri sotto il suo controllo, mentre gli altri si caleranno nella parte dei quattro aspiranti eroi. Quattordici sono le avventure già pronte, ma non è affatto difficile inventarne di nuove, tenendo conto degli elementi base, come peraltro è ben spiegato nel gioco. Dovrete così affrontare le insidie del labirinto, liberare sir Manfred, potente cavaliere dell'Impero, dal potere del capo degli Orchi, che dovrete poi uccidere e così via, per diventare Campione del Regno. Solo se riuscirete a completare tre imprese mantenendo lo stesso personaggio da un'impresa all'altra, l'Imperatore vi premierà con il titolo di campione ed una borsa di 500 monete d'oro, che potrete usare per acquistare altro equipaggiamento. Delle 35 miniature a disposizione, 31 sono di mostri, orchi, Goblin, Guerrieri del Caos, scheletri, zombi, mummie, Fimir, e c'è anche un Mago del Caos e un Gargoyle, mostruosa statua di pietra vivente. Oltre al tabellone di gioco, per renderlo realistico e tridimensionale, trovate 15 tra mobili e accessori e 21 porte chiuse e aperte, e poi tasselli di pozzo-trabocchetto o con gradini oppure ancora con porte segrete. Le 64 carte sono di incantesimi, di tesori, di equipaggiamenti ed anche di mostri; mentre le schede sono quelle dei quattro personaggi. Per comodità troverete anche un blocco di fogli segna-punto, due dadi normali e quattro dadi speciali da combattimento. In conclusione vedere per credere e giocare per divertirsi, Heroquest potrà solo essere una piacevole sorpresa.

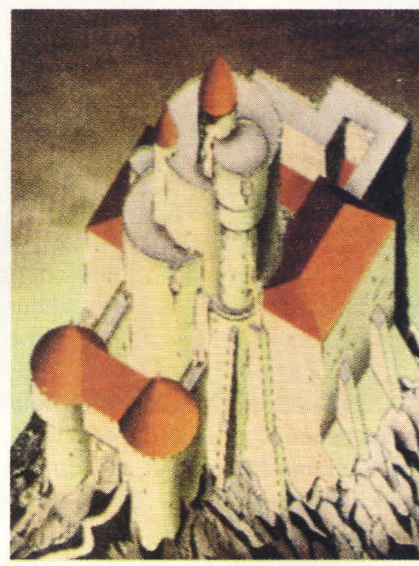
Ravenloft ti sfida, se hai del fegato, entra in Ravenloft! Ne uscirai un giorno, forse... Avvolto dalle nebbie, un viaggiatore cammina lungo una strada di campagna. Dei passi risuonano alle sue spalle, al ritmo del battito del suo cuore.



E' la Morte che viene? L'uomo si volta, e con lui il fantasma. Uno scintillio di zanne, un grido agghiacciante, occhi pervasi da una passione da oltretomba. Il viaggiatore scopre ciò che altri hanno imparato prima di lui: tutte le strade portano a Ravenloft. Ravenloft è un nuovo reame del terrore per Advanced Dungeons & Dragons,





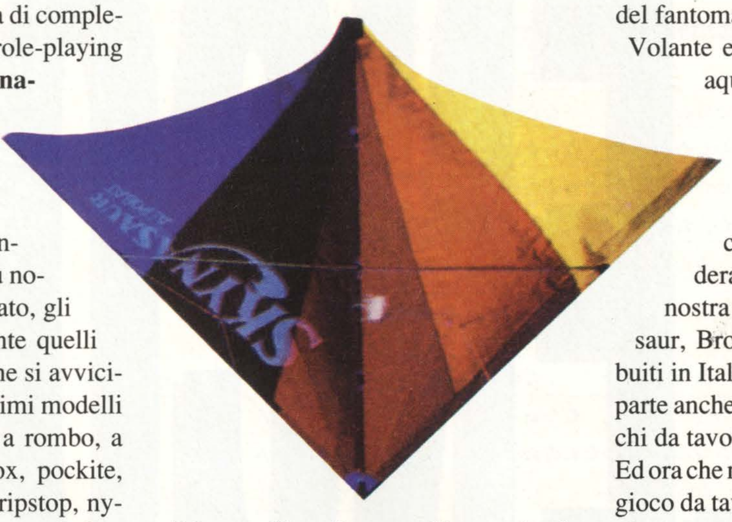


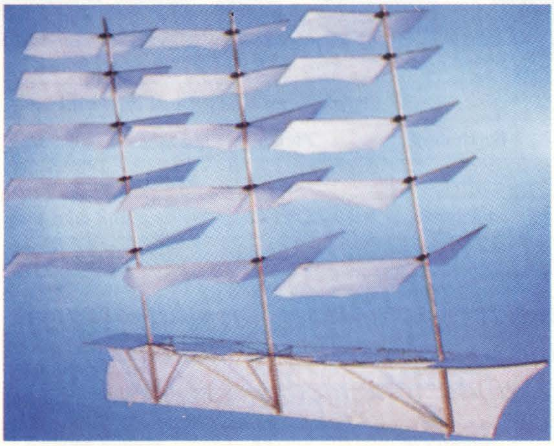
nel quale possono liberamente addentrarsi tutti i personaggi del famosissimo role playing fantasy. La confezione, in scatole, è molto ricca di immagini ed atmosfera: nella tradizione gotica si snodano vicende ed avvengono incontri tanto agghiaccianti quanto imprevedibili. La porta di accesso è aperta a tutti i personaggi, alcuni dei quali subiranno alterazioni solo temporanee o di poco rilievo, mentre altri subiranno mutazioni molto forti e rischieranno addirittura di non uscirne mai più. Ma se avete il coraggio di addentrarvi nelle nebbie di Ravenloft, potrete godere pienamente del fascino di una terra straordinariamente ricca di colori e paesaggi mentre splende la luce del giorno, terrorizzante e minacciosa quando scendono le tenebre, totali, assolute e definitive. Un libretto di 144 pagine racconta il modo per svolgere una terrificante campagna, descrive più di 30 nuove terre e i potenti signori che le regolano, vampiri, fantasmi ed esseri più mostruosi che mai. Quattro mappe a colori rappresentano dettagliatamente i territori, mentre 24 cartoncini a colori mostrano aviti castelli ed orride case o gente, si fa per dire, del posto. C'è anche una mappa trasparente per misurare le distanze. In una storia di orrore Gotico il senso dell'avventura consiste nel senso di mistero che permea tutto l'ambiente, mentre i personaggi sono intensamente coinvolti in grandi conflitti emozionali. La cerca in Ravenloft diventa ricerca della verità, mentre la paura quasi si materializza; e ad ogni passo si scopre che il mondo è ben più grande e scosso di quanto un tempo si pensasse e l'uomo è necessariamente piccolo, bisognoso di aiuto e innocente.

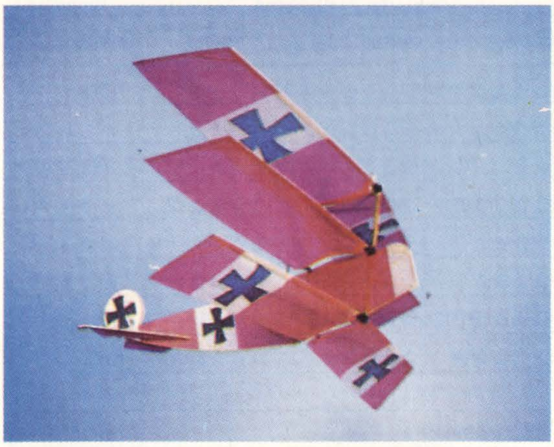


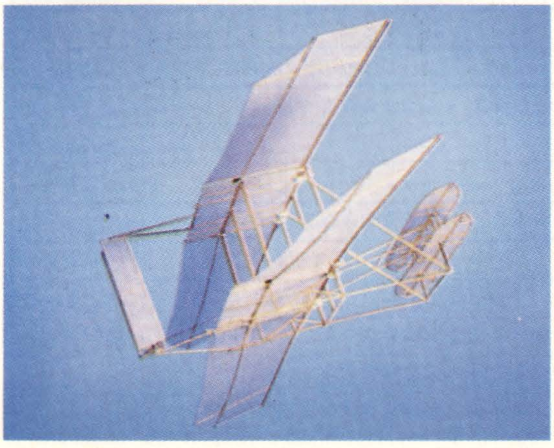
Se la TSR sia riuscita a creare, con Ravenloft, un ambiente horror veramente convincente e adatto ai personaggi fantasy di AD&D, sarete voi a deciderlo e potrete farlo in un solo modo, giocandolo. Vale, come per tutto l'Advanced, la dura condizione di una lettura in inglese, ma c'è da dire che è scritto molto bene e con grande raffinatezza e proprietà di linguaggio.

Ma ora passiamo a qualcosa di completamente diverso rispetto ai role-playing e precisamente degli **Skynasaur**, tecnologicamente all'avanguardia, superaccessoriati, ultrafiniti e precisi, gli acrobatici aquiloni che vengono dal Colorado. Non più nostalgico riferimento al passato, gli aquiloni attuali, specialmente quelli acrobatici, sono un gioco che si avvicina molto allo sport. Moltissimi modelli per altrettanti tipi di volo: a rombo, a delta, conyne, cellulari, box, pockite, parafoil ed altri ancora; in ripstop, nylon, plastica, carta seta e carta di riso, quelli cinesi, per la velatura; bacchette di legno, fibra di vetro, fibra carbonio per la struttura, che non sempre c'è. Ma sostanzialmente i gruppi fondamentali sono due: aquiloni monofilo e aquiloni bifilo o acrobatici. Come tutti ben sappiamo, il vento è una forza mutevole che va capita e interpretata: uno Skynasaur ti permette di utilizzarne tutte le potenzialità per creare figure aeree: spirali, otto, volo in picchiata, cerchi e tutto quanto la tua fantasia e abilità ti suggeriscano. Avendo a disposizione un C74 puoi riuscire addirittura a farlo entrare in picchiata in acqua: quando ne uscirà potrà riprendere il volo in velocità come se niente fosse. Tra gli altri ricordiamo Stunt Kite, un aquilone semplice e facile da usare; Squadron Kites, riproduzioni perfette di biplani, triplani e aerei storici; Ghost Clipper, riproduzione del fantomatico vascello dell'Olandese Volante e tanti altri ancora. Tutti gli aquiloni a cui, in queste pagine, abbiamo solo accennato, possiedono in comune una spettacolarità straordinaria e ci offrono, comunque, un invito a considerare il cielo uno schermo per la nostra fantasia. Gli aquiloni Skynasaur, Brookite, Stratton, sono distribuiti in Italia da *Pergioco*, come d'altra parte anche le confezioni degli altri giochi da tavolo descritti.



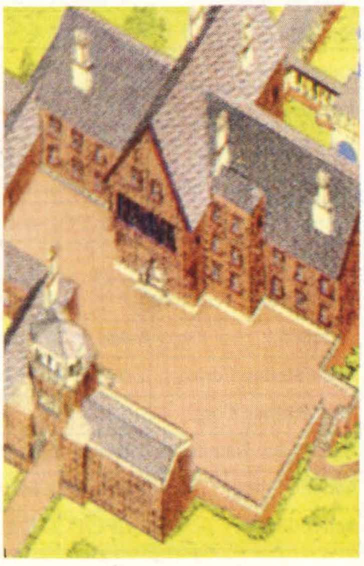






Ed ora che ne direste di vedervela con un gioco da tavolo decisamente datato, ma di sicuro interesse? *Editrice Giochi s.p.a.*, distribuisce in Italia il favoloso **Risiko**. "Risiko" è nato in Francia circa 20 anni fa ed è stato inventato dal regista francese Albert Lamorisse, autore dei film "Il Palloncino Rosso" e "Lo Stallone Bianco". Il gioco da lui inventato è nato nella sua famiglia, dove ogni sera lo giocava e lo perfezionava insieme alla moglie, al figlio Pascal (anche lui regista cinematografico) ed alle due figlie Sabrina e Fanny. Risiko si è rapidamente diffuso in tutta Europa e negli Stati Uniti. La società Editrice Giochi ha iniziato la diffusione del gioco in Italia nell'anno 1977. Risiko è un fortunatissimo connubio tra gioco da tavolo e gioco di simulazione. Dai primi, prende l'immediatezza e la semplicità delle regole; dai secondi il fascino e l'entusiasmante capacità di coinvolgimento. Si gioca su una grande mappa geografica e si conquistano territori a mezzo di 396 carri armati, che si muovono ed avanzano attraverso i cinque continenti. Con grande abilità e coraggio, molta strategia e una dose equilibrata di fortuna, si può arrivare alla conquista del mondo.





ELENCONE

L'elencone alfabetico si allunga arricchendosi degli ultimi soft presentati sul mercato. Per motivi di spazio abbiamo raggruppato in una unica casella più macchine per un singolo titolo esprimendo una valutazione media.

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
3D Pool	Am./C64/CPC	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
3D Pool	MSX/ST	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
4 Soccer	C64/PC	Code Mast.	Football	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
500 cc Moto Manager	Am./C64/PC	Simulmondo	S. Cor. moto	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
688 Attack Sub	PC	Elec. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 6
Aargh	Am./ST	M. House	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Abrams Battle Tank	PC	Elec. Arts	S.comb.carri	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
After the War	ST/Am./PC/ST	Dinamic	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Alex Kidd	Mega Drive	Sega						n° 15
Animator	PC	Autodesk	Creazione					n° 15
Aquanaut	ST	Addictive	Azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Arch Rivals		Bally Mid.						n° 15
Audio Digitizer	Amiga		Creazione					n° 14
Austerlitz	Am./PC	PSS	Wargame	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	-	n° 13
Action!		Gottlieb			-	-	-	n° 12
Assault City		Sega			-	-	-	n° 12
Astaroth	Am./PC/ST	Palace Softw.	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
Astro Marine Corps	Am./C64/CPC	Dinamic			-	-	-	n° 12
Astro Marine Corps	ST	Dinamic			-	-	-	n° 12
Axel Magic Hammer	Amiga	Gremlin	Platform	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Action Fighter	Am./Sp./C64	Mindscape	Rompim.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Action Fighter	CPC/PC/ST	Firebird	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Adidas Beach Volley	Am./ST				-	-	-	n° 3
Adv. OCP Art Studio	ST/C64/CPC	Rainbird	Adv/azione	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆	n° 1
Advanced Ski Sim.	Amiga	C. Masters	Sport	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
African Raiders 01	ST/Am./PC	Tomahawk	S.Rallye 4x4	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Airball	Am./ST	Microdeal	Az./sim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Airball	Apple II GS		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Airball	C. Atari							Cons. n° 2
Airball	XE System	Atari						Cons. n° 1
Airbone Ranger	Amiga	Micropose	Az./sim.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Alex K./H. Tech W.	Sega	Sega	A./adv/edu.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Alien Mind	Apple II GS	PBI	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	-	n° 1
Alienator	PC128 Prod.	Ubi Soft	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
Alpha Mission	C.Nintendo	SNK						Cons. n° 1
Altered Beast	Am./C64/CPC	Activision	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Altered Beast	Console Sega							Cons. n° 1
Altered Beast	Console Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Altered Beast	ST	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
American pro Footb.	Console Sega							Con. n° 1
Anc. art of war at sea	Mac/PC	Broderbund	Wargame	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Andromeda Mission	Amiga	Demonware	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Apache Strike	PC EGA CGA	Activision	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
APB	Am./CPC	Domark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
APB	PC/ST	omark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Aquaman	Am./ST	Infrogames	Adv/azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Archipelagos	Am./PC/ST	Logotron	Strategia	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Arena	Gottlieb							n° 1
Airbone Ranger	ST	Micropose	Az./simul.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Arkanoid	Am./A.IIG/C64	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Arkanoid II	Am./CPC/ST	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid II	Spectrum	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid	ST	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Astaroth	Amiga/ST	Hewson						n° 3
Asterix	ST	Coktel Vi.	Strat./azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
B.A.T.	Am./C64							n° 9
B.A.T.	CPC/ST/PC							n° 9
Baal	Am./C64/ST	Psygnosis	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Bad Cats Williams								n° 12
Bad Company	ST	Logotron	Sh.'em-up	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Ballarena		Sisteme						n° 13
Bar Games	PC EGA,CGA	Accolade	Multiprova	5	☆☆☆☆	☆☆	☆	n° 11
Basketball Nightmare		Sega						n° 15
Batman the Movie	Am./C64/CPC	Ocean	Riflessione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Batman the Movie	Sp./ST	Ocean	Riflessione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Battle Outrun		Sega						n° 14
Battle Squadron	Amiga	Innerprise	Sh.'em-up	19,5	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Beach Volley	Am./C64	Ocean	Sport	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Beach Volley	CPC/ST	Ocean	Sport	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Becker CAD ST	Micro	Application	Creazione					n° 14
Beverly Hills Cop	ST	Tynesoft	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Big Business	Am./C64-128	Magic B.	Simul.affari	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Big Business	PC/ST	Magic B.	Simul.affari	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Black Lamp	Am./C64/Sp./ST	Action Game	Platform	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Black Tiger	Am./C64/CPC	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Black Tiger	Sp./ST	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Block Out	Am./PC	Rainbow Arts	Incastro	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Blodia	NEC	Hudson Soft						n° 15
Blood Money	Am./PC/ST	Psygnosis	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Bloodwich Data D. 1	ST	Image Works	Ruolo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Bloody Wolf	NEC	Data East						n° 12
Blue Angels	Am./C64/PC	Accolade	Acr.aerea	13	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 13
Bomber Bob	Amiga							n° 11
Borodino	Am./PC	ARC	Wargame	15	☆☆☆☆☆	-	-	n° 12
Boulder Dash	Am./C64/PC	First Star	Azione/rifles.	6	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Bouncing Bluster	Apple II	Fantasia S..	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Break'in	NEC	Naxat Soft						Co.n° 5
Bruce Lee Lives	PC	Toolworks	Sim.arti marz.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Bubble Plus	Am./CPC/ST	Infogrames						n° 13
Budokan	PC	Elec. Arts	Sim.arti marz.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Buggy Boy	Am./C64	Elite/Encore	C. di Buggy	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Buggy Boy	CPC/Sp.	Elite/Encore	C. di Buggy	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Bull Fight	NEC		Cream					n° 15
Bal. of Power 1990	Am./Mac/PC	Mindscape	Wargame	16	☆☆☆	-	-	n° 3
Ballistix	Am./ST	Psyclapse	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Balle Valley	Amiga	Hewson						n° 5
Barbarian	Am./C64/CPC	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Barbarian II	Am./C64/CPC	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian II	Sp./ST	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian	ST	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bard's Tale II	Am./C64	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Bard's Tale III	Apple II GS	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Basket Ball Nightm.	Sega	Sega	Animazione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Batman	Amiga	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Batman the C.Crus.	Am./C64/ST	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Batman the C.Crus.	Spectrum	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Battle Chess	Am./C64/PC/ST	Elec. Arts	Scacchi an.	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Battle Chess II	Am./PC	Interplay	Scacchi	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Bankok Knights	Am./C64	System 3	Combatti.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Bankok Knights	CPC /Sp./ST	System 3	Combatt.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	Am./Apple/ST	D. 2 faccia	Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	C64/Mac/PC		Ruolo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Battle of Napoleon	C64/PC	SSI	Wargame	16	☆☆☆	-	☆☆☆	n° 3
Battlehawks 1942	Am./PC/ST	Lucasfilm	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Battletech	Am./C64/PC	Infocom	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Big House	Gottlieb							n° 8
Bio Challenge	ST	Delphine Sof.	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Bionic Commando	Am./C64/CPC	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bionic Commando	Sp/C. Nint.	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bit Medicus	CPC 6128							n° 8
Black Magic	Amiga	Procovision	Gi.di scale	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Black Tiger	Am./C64/ST	Capcom						n° 9
Blasteroids	Am./C64	Im. Works	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Blasteroids	CPC/MSX	Image W.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Blood Money	Am./ST	Psygnosis	S.'em-up	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Bloodwych	Am./ST	Imagew.	Ruolo	17	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 8
Bloody Wolf	C. Nec HE	System	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Blue Thunder	Linx							Co. n° 3
Blue Angels	PC	Accolade	Sim.volo A.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°
Bomber Raid	C. Sega							Co. n° 2
Bowls	Amiga		Bocce	12	☆☆☆	☆☆☆ ☆	-	n° 3
Bridge in V magg.	PC CGA	Bridgeur	Bridge	15	-	-	-	n° 5
Brainache	Spectrum		Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
Bubble Bobble	Am./ST/C64	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bubble Bobble	CPC/Sp.	Firebird	Azione	1 6	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bumpy	CPC/ST	Loriciels	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Burger Time	Mattel	Electr.						n° 6
Butcher Hill	Am./C64	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Butcher Hill	Sp./ST	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
C.Y.'S A.Trainer 2.0	PC CGA	Elec. Arts	s.volo acr.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Cabal	Am./C64	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	-	n° 11
Cabal	CPC/Sp./ST	Ocean	Azione	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Canvas	ST	Microdeal	Creazione					n° 15
Casino Games		Sega						n° 13
Centurion D. of Rome	Am./PC/ST	Elec. Arts						n° 13
Chambers of Shaolin	Am./ST	Grandslam	Combat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Chase H.Q.	NEC	Taito						Co.n° 5
Chase HQ	Am./C64	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Chase HQ	CPC/ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Chess Player 2150	ST	CP Software	Scacchi	19	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 12
Chicago 90	Am./CPC/ST	Microids	Azione/strat.	8	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Clown O.Mania	Amiga	Starbyte	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Cobra Triangle		Nintendo						n° 14
Commando		Atari						n° 13
Continuum	Macintosh	-	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Crazy Shot	ST	Loriciel	Sparo	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Crime City		Taito						n° 13
Croc. per un Cadavere	ST	Delphine Sof.						n° 11
Crude Buster		Data East						n° 14
Cyberball	Am./C64/PC	Domark/Ten.						n° 12
Cyberball	Sp./ST	Domark/Ten.						n° 12
Cyclone		Williams						n° 15
California Games	Ap. II/C64	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	C. Sega							Co. n° 1
California Games	CPC/PC/Sp.	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	Linx							Co.n° 3
Capone	Amiga	Actionw.	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Captain Blood	Am./C64/CPC	Infrogames	Adv/strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Captain Silver	C. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Carrier Command	Am./C64/CPC	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Carrier Command	PC/ST	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Casino Games	C. Sega							Co. n° 2
Castelvania	C. Nintendo	Nintendo						n° 3
Castle Warrior	Am./ST	Palace Soft.						n°2
Cav. Hugh-Lympics	C64/PC	Elec. Arts	Multiprova	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Chamonix Challenge	Am./C64/CPC	Infrogames	Alpinismo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chamonix Challenge	PC/ST	Infrogames	Alpinismo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chaos Strikes Back	ST FTL	Micropose						n° 6
Chariots of Wrath	A./C64/ST	Impressions	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Chase H.Q.	Taito							n°2
Chess Master 2100	PC	The Sof. T.	Scacchi	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Chicago 30'S	CPC/C64/Am.	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chicago 30'S	MSX/Sp./ST	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chuck Yaeger's A.F.T.	App. II/C64	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Chuck Yaeger's A.F.T.	CPC/PC	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Circus Attractions	C64	G. Goblins	Multiprova	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
City Connection	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Cloud Master	Console Sega	Sega	S.'em-up	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Curse of the Az. Bonds	C64/PC	SSI	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 10
Cyberball 2072	Atari							n° 10
Colossus Chess 4	Spectrum	CDS	Scacchi	15	☆☆☆	-	-	n° 5
Conflict Europe	Amiga	Mirrorsoft	Wargame	16	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 7
Continental Circus	Am./C64/CPC	Taito						n° 7
Continental Circus	PC/Sp./ST	Taito						n° 7
Cosmic Pirate	Am./ST	Palace Soft.	Arcade/stra.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Crack	Amiga	Linel	Rompimat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Crazy Cars	Am./CPC/PC	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crazy Cars II	Am./CPC/ST	Titus	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Crazy Cars	Mac/ST	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crossbow	Con.	Atari						Co.n° 2
Crossbow	XE System	Atari						Co. n° 1
Custodian	Am./ST	Hewson	Sh.'em-up	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cybermind	ST	Ubi Soft	Rifl/azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cybernoid	Am./C64/CPC	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cybernoid II	Am./C64/CPC	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Cybernoid II	Sp./ST	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Cybernoid	Spectrum	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cyborg Hunter	Cons. Sega							Co. n° 2
Dark Chambers	XE System	Atari						Co. n° 1
Dark Fusion	CPC/Sp.	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Dali 3 ST ALM								n° 11
Damocles	Am./PC/ST	Active	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Danger Castle	Amiga	Kunert Soft	Platform	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Darius +	Am./ST	The Edge	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Dark Century	PC/ST	Titus	Az./strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 15
Dark Chambers	XL/XE	Atari	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Dead Angle	Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Deep blue	NEC		Sh.'em-up	7	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Deluxe Production	Amiga	Elec. Arts						n° 11
Deluxe Strip-Poker	Am./PC/ST	Deluxe	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	-	☆	n° 13
Didot	ST	ALM	Creazione					n° 14
Digital Champ	NEC		Naxat Soft					n° 12
Donkey Kong Classics		Nintendo						n° 15
Doramon	PC Engine	Hudson Soft	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Doramone	NEC	Hudson Soft						n° 15
Double Dribble		Nintendo						n° 14

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Dragon Breed		Irem						n° 13
Dragon Spirit	Am./ST/CPC	Tengen	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Dragon Strike	PC	SSI						n° 14
Dragon Wars	C64	Interplay	Ruolo	11	☆☆☆	☆	☆	n° 13
Dragon's Kingdom	Am./C64	Genias						n° 14
Dragon's Lair	PC/ST	Interactive M.	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Dragon's Lair	Am./C64	Interactive M.	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Drivin' Force	Am./ST	Digital Magic	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Dynasty Wars	Am./C64/CPC	Capcom						n° 12
Dynasty Wars	Sp./ST	Capcon						n° 12
Dark Side	C64/CPC/PC	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dark Side	Sp./ST	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Datastorm	Amiga	Soren	Sh.'em-up	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Deflektor	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Deja Vu II	Am./Mac./ST	Mindscape	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Deluxe Paint III	Amiga	Elec. Arts						n° 4
Day of the Viper	ST	Accolade	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Decathlon	Atari	Activision						Con. 4
Deflector II	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Dizzy Treasure Island	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Dogs of War	Am./ST	Elite	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Double Dragon	Atari	Activision						Con. 4
Demon Stalders	PC/C64	Elec.Arts	Gauntlet	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Denaris	Amiga	Rainbow A.	Azione	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Denaris	C64	Rainbow A.	Azione	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Desert Falcon	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Destroyer	Amiga	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	A.II GS/CPC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	PC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Dominator	Am./C64	System 3	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Double Dragon	Am./C64	Sega	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dragon	C. Sega/Sp.	Sega	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dunk	VC 2600	Atari						Co. n° 1
Dragon Ninja	Am./CPC/C64	Ocean	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dragon Ninja	Sp./ST	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Dragon Power	Con.Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Dragon Spirit	Am./C64/CPC	Domark						n° 7
Dragon Spirit	C. Nec	Namco						Co. n° 1
Dragon Spirit	Sp./ST	Domark						n° 7
Dragon's Layer	Amiga	Readysoft	Dis. an.int.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Dragons Breath	Am./ST	Palace Sof.						n° 8
Dragonscape	Am./ST	H.Software						n°2
Dugger	Am./ST	Linel	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Dungeon Explorer	Console Nec	Hudson Soft	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Dungeon Master	ST	FTL						n° 1
Dynamite Dux	Console Sega	Sega						Co. n° 1
Echelon	Am./C64/PC	Access	Simulazione	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n°2
Electrocop		Atari						n° 15
Elvira, Sig. della Notte	Am./C64/	Horrorsoft	Adv.animata	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Elvira, Sig. della Notte	PC/ST	Horrorsoft	Adv.animata	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Esc. From the Planet...	Am./C64	Tengen						n° 12

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Esc. From the Planet...	PC/ST	Tengen						n° 12
Escape from Hell	PC	Elec. Arts	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
European Superleague	ST	CDS	Sim.calcio	8	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 15
Extase	Amiga	Cryo	Azione/rifl.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆	n° 15
Exterminator		Gottlieb						n° 12
Eye of Horus	Am./PC	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Elvira and the Party M.		Bally						n° 10
Emperor of the Mines	ST	Impressions	Sim./econ.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Eye of Horus	Am./ST	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
European Superleague	Am./C64/CPC	CDS						n° 7
European Superleague	Sp./ST	CDS						n° 7
Excitebike	Nintendo							n° 6
Explora	Amiga/ST	Infromedia	adv. grafica	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Explora II	Amiga	Infromedia	Adventure	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Fetiche Maya	ST	Silmaris	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
F-15 Strike Eagle II	PC e comp.	Micropose	Sim.di volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
F.Break Basket-Ball	Amiga							n° 4
F16 Combat Pilot	PC	Digital Integr.	Sim.volo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 3
F 14 Tomcat	Atari	Absolute						Cons. n° 5
Fallen Angel	Amiga	7 Screen	Beat'em-up	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Fantasy Zone	PC Engine	Avenue	Arcade	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Ferrari Formula One	Am./PC/ST	Elec. Arts	Simulazione	8	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Fiendish Freddy's	Am./CPC	Mindscape	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fiendish Freddy's	PC/ST	Mindscape	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fighter Bomber	Am./C64/PC	Activision	Simulazione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Fighter Bomber	Sp./ST	Activision	Simulazione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Fighting Soccer	Am./C64/CPC	Activision	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fighting Soccer	Sp./ST	Activision	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Final Command	ST	Ubi Soft	Adv./icone	14	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 13
Fire	Am./ST	ND Product.	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Fire Brigade	Am./Mac	Panther G.	Wargame	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 15
Fire Brigade	PC/ST	Panther G.	Wargame	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 15
First Person Pinball	PC./ST	Tynesoft	Flipper	3	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Foot. Man. W. Cup E.	Am./C64/MSX	Addictive	Calcio man.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Foot. Man. W. Cup E.	PC/ST	Addictive	Calcio man.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Footbal. of the Year 2	Am./C64/ST	Gremlin	Calcio man.	6	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
F. Bar. W. Cup K. Off	Am./C64	Reflex	Calcio					n° 11
Fred	Am./PC/ST	UBI Soft	Arcade/adv					n° 11
Fred	Amiga	Ubi Soft	Arc./adv.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Freddy Hardest	Am./C64	Dinamic	Beat'em-up	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Freddy Hardest	CPC/Sp.	Dinamic	Beat'em-up	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Full Metal Planete	ST	Infogrames	Strat./warg.	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Face Off	ST	Anco	Hockey ghiac.	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Falcon	Am./Mac/PC	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon	Sp./ST	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon the M.Disk-V1	Am./ST	Spectrum H.	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Fiendish Freddy's	Amiga	Mindscape	Multiprove	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Final Frontier	PC CGA EGA	PSS	Wargame	11	☆☆	☆☆	-	n° 6
Final Lap	Namco							n° 4
Fire King	C64	M. Forte/SSG	Adv. An.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
First Strike	C64	Elite	comb.aere	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Fire Power	Amiga	Micro Illusion	az./strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Fire Zone	C64/PC	PSS	War.mappa	14	☆☆☆	-	☆☆	n° 4
Flyng Shark	C64/CPC	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Flyng Shark	Sp./ST	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
FM Melody Maker	ST	Upgrade						n° 8
Foft	Am./PC	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Foft	ST	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Forgotten Worlds	Amiga	Capcom	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Forgotten Worlds	Con. Sega	Sega						Co. 4
Freedom Force	Con. Nintendo	Sunsoft						Co. n° 3
Fright Night	Amiga	Microdeal	Az./Orrore	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Fusion	Am./ST	Elect. Arts	Az./strategia	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Futbol Champ	Inor							n° 5
Future Sport	ST	Actual Scree.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Galactic Conqueror	ST	Titus	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Galaga	Con. Nintendo	Nintendo	Arcade	3	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Galaxy Force	Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
G.P. Tennis Manager	Am./C64	Simulmondo	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
G.P. Tennis Manager	PC/ST	Simulmondo	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Galaga 88	PC Engine	Namcot	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Galaxy Force II	Sega/ST	Activision	Arcade	10	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Gates of Zendocon		Atari						n° 15
Ghostbusters II	Am./C64/CPC	Activision	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Ghostbusters II	PC/Sp./ST	Activision	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Ghouls'n Ghosts	Am./C64/CPC	Capcom	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Ghouls'n Ghosts	Am./ST	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Ghouls'n Ghosts	Sp./ST	Capcom	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Gods of Whrath	C64		Arcade					n° 11
Golden Axe		Sega						n° 12
Grand National	Amiga	Elite	Cavalli/strat.	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Garfield: Winter's Tail	ST	The Edge	Azione	12	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gary Lineker's Hot Shot	C64/CPL/Sp.	Gremlin	Football	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Gates of Zendocon	Linx							Co. n° 3
Gauntlet II	Am./C64/CPC	US Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Gauntlet II	Spectrum	UD Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Gemini Wings	C64	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Gemini Wings	ST	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Ghost'n Goblins	C16/C64/CPC	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Ghost'n Goblins	Nint./Sp.	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Ghostbusters	Ap.IIe/800 XL		Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters II	Am./C64/CPC	Activision						n° 7
Ghostbusters II	PC/ST/Sp.	Activision						n° 7
Ghostbusters II	Sega	Sega	Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters	Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Ghouls'n Ghosts	Am./Sega	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	C64/CPC/PC	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	Sp./ST	Capcom						n° 5
Giganoid	Am./A. II GS	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Giganoid	CPC/PC	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Golvellius	Con. Sega	Sega	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Goonies II	Nintendo							n° 1

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Grand Monster Slam	Am./C64/PC	G. Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Monster Slam	ST	G.n Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Prix Circuit	C64	Accolade	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Grand Prix Master	Am./CPC/PC	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Grand Prix Master	MSX/ST	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Gravity	Am./PC/ST	Imageworks						n° 6
Great Courts	Am./ST	Ubi Soft	Tennis	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Great Golf	Con. Sega	Sega	Golf	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Gridiron	Am./ST	B. Soft.	Sim.sport	5	☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
Guerilla War	C64/CPC/Sp.	Imagine	Arcade	3	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Gumshoe	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 1
Gun Smoke	CPC/MSX	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gun Smoke	Nintendo	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gunhed	Console Nec							Co. n° 2
Gunship	Am./C64/CPC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	MSX/PC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	Sp./ST	Micropose	Simulazi.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
H.A.T.E.	C64/Col.	Gremlin	Sh..'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
H.A.T.E.	Sega/ST	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Hang-on		Sonic						n° 14
Hard Drivin'	Am./C64	Tengen	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Hard Drivin'	CPC/PC	Tengen	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Harpoon	PC	PSS	Warg.e nav.	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 15
Harricana	Am./CPC	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Harricana	PC/ST	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Hell Raiser	Amiga	Exocet Soft.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Highway Patrol II	ST	Microids	C. auto/strat.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Hockey Pista	ST Lindasof							n° 12
Home Office Kit	Amiga	The Disk C.						n° 12
House Music System	CPC	Esat						n° 11
Hoyle's Book of Games	Amiga	Sierra	Gioco carte	16	☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 15
Hard Drivn'	Con. Atari	Tengen						n° 6
Hawkeye	Am./C64	Thalamus	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Heavy Metal	Am./C64/PC	Accen						n°2
Heavy Unit	Taito							n° 3
Hellraiser	ST	Exocet	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Hero's Quest	PC IBM eC.	Sierra						n° 8
Heroes of the Lance	Am./ST	SSI	ruolo/arc.	14	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 1
Hi Ball	Tecnoplay							n° 5
Highway Patrol	CPC 6128	Microids	Az.s/strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hillsfar	C64/PC/ST	SSI	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hogan's Alley	Nintendo							n° 1
Hollywood Heat		Premier						n°2
Hostile All Terrain	CPC	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hot Chase		Konami						n° 5
Hoyle	PC	Sierra on Line	Rifles.carte	13	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 8
Hot Rod	Am./C64/CPC	Activision						n° 10
Hot Rod	Sp./ST	Activision						n° 10
Hyperdome	ST	Exocet	Sh.'em-up	10	☆☆	☆☆☆	☆☆	n°
I Play 3D Soccer	Am./64/PC/ST	Simulmondo						n° 14
Ice Hockey		Nintendo						n° 13

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Imperium	Am./ST	Elec. Arts						n° 13
Insecotr X		Atari						n° 11
Interf. Midi Trilogic	Amiga	Creazione						n° 14
Interphase	Am./ST	Imageworks	Azione/str.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
It Came from the Des.	Amiga	Cinemaware	Storia Inter.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 14
Italy 1990	Am./C64/PC	US Gold	Sim.calcio	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Ivanhoe	Amiga	Ocean	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Harricana	Am./CPC	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Harricana	PC/ST	Loriciel	sim. rallye					n° 11
I Ludicrus	Am./ST	Actual Scre.	Combattim.	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ice Hockey	Nintendo							n° 6
Ikari Warriors	Amiga	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	C16/C64/CPC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Nint./PC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Sp./ST	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Il Libro della Giungla	ST	C.-C./Nathan	azione/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Image Partner ST	Upgrade							n° 9
Impos. Mission Linx								Co. n° 3
Indiana Jones Action	Am./CPC/C64	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Indiana Jones Action	Sp./ST	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°7
I. J. and the Last Crus.	Am./PC/ST	Lucasfilm	Adv/az/strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
I. J. l'Ultima Crociata	PC e comp.	Lucasfilm	Avv.Grafica	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Infestation	A./ST	Psygnosis						n° 9
International Karate +	Amiga	System 3	Karate+	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
International Team Sp.	C64	Mindscape	Sim.sport.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Interphase	Am./ST							n° 9
Iss	Am./C64	Electr. Dreams	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Iznogoud	CPC/PC/ST	Infrogames	Adv/azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Jaws	C64/ST	Screen 7	Az./strategia	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Jug	Amiga	Microdeal	S.-up/labir.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 3
Jumping Jack Son	ST	Infogrames	Azione/strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Karateka	Ap./C64/ST	Broderbund	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆	n° 3
Kayden Garth	ST E	AS	Strat./azione	9	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Kenny Dalglish Soccer	Amiga	Impressions	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 12
King's Knight	Nintendo	Square						Co. n° 5
Klax	ST	Domark/Tengen						n° 12
Knight Force	Am./CPC/C64	Titus	C. vista lat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Kn.t of the Crystallion	Amiga	US Gold						n° 14
Knight Rider	NEC	Pack Video						Co. n° 5
Kenseiden	Con. Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Kick Off	ST	Titus	Football	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Kid Icarus	Console Nint.	Nintendo						Co. n° 1
King Dong								n° 7
King of the Beach	PC EGA CGA	Electr.Arts	Pallavolo	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 3
King Quest IV	Apple II GS	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
King Quest IV	PC/ST	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Killing Game Show	Am./C64/ST	Psygnosis						n° 10
Kingdoms of England	Amiga	Inco. Software	Adventure	16	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 10
Knight Force	Am./PC/ST	Titus	C.vista lat.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Kult	Am./PC/ST	Exxos	Avventura	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
La Q.de l'Oiseau du T.	PC/ST	Infrogames	Adventure	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Last Duel	Am./64/CPC	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Last Duel	Sp./ST	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Laser Squad	Am./CPC/MSX	Reflex	Strategia	13	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 10
Lancaster it's Real	Am./ST	Actual Screen.	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Laser Squad	Am./CPC/ST	Reflex	Strategia	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Laser Squad	MSX	Reflex	Strategia	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Legend of Hero Tonma		Irem						n° 13
Legendary Axe		NEC						n° 15
LHX Attack Chopper	PC	Elec. Arts	Sim./azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
Loom	Am./PC/ST	Lucasfilm	Adventure					n° 11
Life Force		Nintendo	Konami					Con. 4
Le avventure di Link	C. Nintendo							Co. n° 1
Le Maitre Absolu	CPC	Ubi Soft	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Led Storm	Am./C64/ST	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Led Storm	CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Legend of Djel	Amiga	Tomahawk						n° 7
Legend of The Sword	Am./ST/PC/ST	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of The Sword	ST	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of Zelda	C. Nintendo	Nintendo	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆	n° 1
Legend of Zelda	ST	CRL	Wargame	13	☆☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Lombard Rally	PC/ST	Mandarin S.	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Loom	Am./PC	Lucasfilm						n° 4
Lord of the Rising Sun	Amiga	Cinemaware	Azione/strat.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆	n° 5
Lord of the Sword	Sega	Sega						n°2
Lucky	Am./PC/ST	Delphine S.						n°2
M1 Tank Platoon	PC	Micropose	S.comb.Carri	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Mac Rider	C. Nintendo	Nintendo	adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	Am./CPC/PC	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	PC 128/ST	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Manhunter 2	PC	Sierra	adv.grafica	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Manhunter S. Francisco	PC/ST	Sierra	adv./grafica	17	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Mario Bros	XE System	Atari						Co. n° 1
Master Video Spatial		Pedretti						n° 5
Mayday Squad	C64/PC/ST	Tynesoft	strat/azione	10	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 5
Mazemania	Spectrum	Hewson	azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Mega Tech	System Sega							n° 9
Menace	Am./C64	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Menace	PC/ST	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Metal Gear	C. Nintendo	Ultresoftware						Co. n°3
Mazemania	C64	Hewson	azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Mega Man		Nintendo						n° 13
Midnight Resistange		Data East						n° 13
Midwinter	Am./PC/ST	Micropose	azione					n° 11
M. Tyson's Punch-Out		Nintendo						n° 13
Mindbender	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Moonwalker	Am./C64/CPC	US Gold	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Moonwalker	Sp./ST	US Gold	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Mot	PC	Opera Soft	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 12
Moto Roader	NEC	NCS						n° 13
Mousin' Aroung	Bally							n° 15
Murder	Am./C64	US Gold						n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Murder	PC/ST	US Gold						n° 15
Murder in Space	Am../PC/ST	Infogrames						n° 14
Mickey Mouse	Am../C64/CPC	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mouse	ST	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mousecapade	C. Nintendo	Capcom						Co. n° 2
Micropose Soccer	Am./C64/CPC	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Micropose Soccer	PC/Sp./ST	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Might and Magic	PC	N. W. Comp.	ruolo	14	☆☆☆☆	-	☆	n° 5
M. Tyson's Punch Out	Nintendo							n° 1
Millenium 2.2	Am./PC/ST	El. Dreams	Strategia/az.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Missing in Action		Konami						n° 9
Modem Wars	C64/PC	Electr. Arts	War/azione	15	☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 5
Monster Demolition	Linx							Co. n° 3
Moonwalker	Am./PC/ST	US Gold						n° 5
Motocross	PC CGA EGA	Gamestar	Motocross	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Motor Massacre	Am./ST	Gremlin	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Mr. Heli	Am./C64/CPC	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Mr. Heli	Sp./ST	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Navy Moves	Am./C64/MSX	Dinamic	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Naxat Open	Console Nec	Naxat Soft						Co. n° 1
Mig 29 Soviet Fighter	Spectrum		Comb.aereo	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Mystery of the Mummy	Amiga	Rainbow A.	Adv./icone	15	☆☆☆☆	-	☆	n° 10
Naxat Open	PC Engine	Naxat	Sim. sport.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Neutopia	NEC	Hudson Soft						Co. n° 5
Nevermind	Amiga	Psygnosis	Rifles./az.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Night Hunter	PC/ST Ubi	Soft	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
Night Hunter	ST	Ubi Soft	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
New Zealand Story	A./C64/ST	Ocean	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Night Dawn	Amiga	Magic By.	Az./rifles.	13	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Nitro Boost	ST	Code Mast.						n° 4
Nebulus 2	Amiga	Hewson						n° 10
Necris Dome	Spectrum	Code Mast.	Adventure	13	☆☆☆☆☆	-	-	n° 10
Nil Dieu Vivant	Am./ST	Chip	Az.c.ruolo	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Noriko	Console Nec	Hudson						n° 3
Obliterator	Am./CPC/ST	Psygnosis	Comb. nav.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Off the Wall	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Ooze	ST	Dragonware	Adventure	15	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 10
Ordyne	Console NEC	Namco						Co. 4
Operation Thunderbolt	Am./ST	Ocean						n° 9
Operation Wolf	Am./CPC/C64	Ocean	Azione	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Operation Wolf	ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Oliver and Company	ST	Cocktel V./N.	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Onslaught	Amiga	Hewson	Strat./az.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Ordyne	NEC	Namco						n° 12
Oxxonian	A./C64	Time Warp	Azione/rifl.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Out Run 3D	Sega							n° 6
Out Run	Amiga	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	C64/CPC/PC	US Gold	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°1
Out Run	MSX	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	Sp./ST	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Oxxonian	Am./C64/ST	Micro Partner						n°2

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Pac-Man								n° 7
Pacland	Am./C64/MSX		Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Pacland	ST/Sp.	K7	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Paper Boy	Am./C16/C64	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	CPC/PC/ST	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	Spectrum	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
P 47	ST/CPC	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Pang		Mitchell						n° 12
PC Globe	PC	Nathan	G. relazion.	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 13
Pictionary	Am./PC/ST	Domark	G. di società	12	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 12
Pinball Magic	Amiga	Loriciel	Flipper	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Pop Up	Am./PC/ST	Infogrames						n° 13
Populous	Am./PC/ST	Elec. Arts	Rifles./az.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Predator	Am./C64	Activision	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Predator	Sp./ST	Activision	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Prince	ST	ARC	Wargame	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Pro Powerboat at Sim.	Sp./C64	Code Masters	C. Nautica	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Pro Tennis Tour	Am./CPC	Ubi Soft	Sim.sport	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Pro Tennis Tour	PC/ST	Ubi Soft	Sim.sport	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Projectyle	Am./ST	Elec. Arts						n° 13
Puffy's Saga	Am./ST	Ubi Soft	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Punk and Jump		Sisteme						n° 13
Passing Shot	Am./C64/MSX	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Passing Shot	Sega/ST	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Personal Nightmare	Am./ST	Horrorsoft	Adv. anim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Pete Rose Pen.Fever	PC	Gamestar	Baseball 3D	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
PC Kid	Cons. NEC	Hudson						Co. 4
Phantomas	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Phantom Fighter	Am./PC	Martech	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Phobia	Am./C64/ST	Image Work	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Platoon	Am./C64/CPC	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°1
Platoon	PC/Sp./ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Police Force		Williams						n° 9
Police Quest	Am./Mac/PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Police Quest II	PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Populous	A./PC/ST	Electr. Arts	Sim/strat.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Populous Data Disk	Am./ST	Electr. Arts	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Poseidon Wars 3D	Cons. Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Power Drift		Sega						n°2
Powerdrome	Am./ST	Electro. Arts	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Prehistoric Isle in 1930		SNK						n° 7
Prison	Am./ST	Chrysalis	Az./adv.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Project Firestart	C64	Electr. Arts	Arcade/adv.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Prospector	Amiga	Logotron	Riflessione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Psyco-Fox	Cons. Sega	Sega	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Quarterstaff Max	Mac II	Infocom	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Queen of the Peacock		Sega						Co. n° 5
R.C. Pro-Am		Nintendo						n° 13
Railroad Tycoon	PC	Micropose	Simul.econ.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
RC Grand Prix		Sega						n° 13
Red Storm Rising	C64/PC/ST	Micropose	Sim.sot.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Robo Warrior	Nintendo	Jaleco	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Rock'n Roll	Amiga	Rainbow Arts	Az./rifl.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Rommel	C64	SSG	W. mappa	15	☆☆☆	-	-	n° 11
Rommel	PC	SSG	W. mappa	15	☆☆☆	-	-	n° 11
R-Type	A./C64/ST	Activision	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆	n° 4
R-Type	Cons. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Rad Racer	Nintendo							n° 6
Raffles	A./ST/CPC	The Edge	Azione/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Rainbow Warrior	C64/ST	Micro Style	Az./ecolog.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Raider	Amiga	Impressions	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Rainbow Island	A./ST	Firebird	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Rampage	C64/ST		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Rampage	Cons. Sega	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ramrod	Amiga	Gremlin						n° 3
Ramrod	ST	Gremlin						n° 3
Rastan	Cons. Sega							n° 5
Raven Primo								n° 1
Rambo 3	Cons. Sega	Sega						Co. n°4
Red Heat	Am./C64/CPC	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Red Heat	Sp./ST	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Real Time	Amiga	Adept Dev.						n° 8
Red Storm Rising	C64/PC/ST	Micropose	C.sottomar.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Reggie Jackson Baseball	Console Sega							n° 5
Renegade	C64/CPC/Sp.	Imagine	Azione/com.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Renegade III	C64/CPC/Sp.	Imagine	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Rick Dangerous	Am./C64/ST	Firebird	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Road Blasters	Am./C64/Sp.	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Blasters	ST	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Runner	VCS 2600							Co. n° 3
Road Wars	Am./C64/Sp.	Mel. House	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Robocop	Am./ST/C64	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robocop	Apple II/CPC	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Robocop		Data East						n° 1
Robocop	MSX	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robowarrior	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Rock Primo								n° 1
Rocket Ranger	Am./ST/64/PC	Cinemaware	Azione/strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Roc. Ate My Hamster	C64/Sp.	Code Mast.	Simulazione	15	☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Roller Coaster Rumbler	Am./ST	Tynesoft	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Roy of the Rovers	C64/ST	Gremlin	Sport/adv.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Run the Gauntlet	Am./C64/CPC	US Gold	Multiprova	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Run the Gauntlet	Sp./ST	Ocean	Sport/corse	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Running Man	Am./C64	Grandslam	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Rush'n Attack	C. Nintendo	Konami						n° 1
S.P.Y Special Project		Konami						n° 8
Safari Guns	Am./ST	New Deal	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Sargon IV	Macintosh	Spinnaker S.	Scacchi	18	☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 5
Savage	CPC	Firebird	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
S.T.U.N. Runner		Atari						n° 15
Scramble Spirit	C.Sega	Sega	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Shadow Dancer	Sega							n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Shufflepuck Cafe	Am./CPC/PC	Broderbund	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Shufflepuck Cafe	Macintosh	Broderbund	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Side Arms	NEC	Avenue						Co. n° 5
Side Arms Special	NEC	Namco						n° 13
Sideshow	Amiga	Actionware	Sparo	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Sim City	Am./C64/PC	Maxis/Inf.	Strat./sim.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 11
Simon's Quest	Nintendo							n° 15
Ski or Die	Am./C64/PC		Simul. sport					n° 11
Skidoo	PC	Coktel V.	Strategia/az.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 11
Sly Spy Secret Agent	Amiga	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	C64	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	PC	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	ST	Ocean						n° 15
Snoopy	ST	Edge	Az./ricerca	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Soccer	Atari							n° 13
Soleil Noir	ST	Opera Soft	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Son Son II	NEC	NEC	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Space Invaders	Atari							n° 13
Space Invaders	NEC	Taito						n° 15
Space Quest III	Am./PC/ST	Sierra	Adv. anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Space Rogue	Am./Ap.II/C64	Origin Syst.	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Space Rogue	Mac/PC	Origin Syst.	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Spack	ST	ESAT	Utility					n° 13
Spellcaster	Sega							n° 12
Spy vs Spy II	Am./CPC/ST	First Star	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Spy vs Spy II	MSX/Sp.	First Star	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Star Breaker	A./ST	ARC	Az./rifles.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Stargate	Atari							n° 13
Steel	Am./ST		Az./labirin.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Stormlord	ST	Hewson	Azione/adv.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Stos	ST	Mand. Soft.						n° 12
Stunt Car	Am./C64	Micro Style	Azione	19	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Stunt Car	PC/ST	Micro Style	Azione	19	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Super Shinobi	Mega Drive	Sega						n° 12
Super Volley-Ball	NEC	System V						n° 13
Super W.B. in Monst.	Am./ST	Activision	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Superleague Soccer	Amiga	Impressions	Strategia	7	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 11
Switchblade	Amiga	Gremlin	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Scramble Spirits	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Scorpion Amiga	Digital M.		Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Secret Quest	VCS 2600							Co. n° 1
Shadow of the Beast	Amiga	Psygnosis	Arcade/adv.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Sherman M4	A./PC/ST	Loriciel						n° 9
Shinobi	Am./Con. S.	Virgin Gam.	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Shufflepuck Cafe	Am./ST	Broderbund	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Side Arms	Console Nec	Capcom						Co. n° 3
Silkworm	Am./C64/CPC	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Silkworm	Sp./ST	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Silpheed	PC	Sierra on L.	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 6
Slap Shoot	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Sleeping Gods Lie	Am./ST/PC	Lucasfilm	Adv./anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Sinbad	C64/PC/ST	Ubi Soft/C.	Adv/azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Skate or Die	Apple II	Electr.Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skate or Die	C64/PC/Sp.	Electr. Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skateball	CPC/A./PC	UBI	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Skweek	ST	Loriciels	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Skyfox II	Am./C64/PC	Electr. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Slalom	Nintendo							n° 6
Sleeping Gods Lie	Am./ST	Empire	Adv./azi.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Soccer Manager Plus	Amiga	Reflex						n° 9
Son Son 2	Console Nec	Capcom						n° 5
Sorcerer Lord	Amiga	PSS	Warg.map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	C64/PC/ST	PSS	Warg. map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	Spectrum	PSS	W. mappa	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Space Ace	Am./PC/ST							n° 5
Space Harrier 2	Cons. Sega							Co.n° 2
Space Harrier	Am./CPC/C64	Elite	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n ° 2
Space Harrier	Console NEC							n° 3
Space Harrier	Sega 16 bit							n°2
Space Harrier	Sega/ST	Elite	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Space Quest III	Am./ST/PC	Sierra on L.	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Sprint Master	VCS 2600	Atari						Co. n° 1
Spy Hunter 2		Bally Mid.						n° 3
Star Goose	Am./ST	Logotron	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Star Ray	ST	Logotron						n° 1
Star Trap	PC	Loriciels	Adv/graf.	14	☆☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Star Treek	C64/Mac/St	Firebird	Adv/az.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Steel Thunder	PC	Accolade	Sim./com.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Steve Davis Snooker	Am./ST/Sp.		Biliardo	15	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Strider	Am./C64/CPC	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Strider	ST	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Stromtrooper	ST	Creation	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Stryx	A./ST	Psygnosis						n° 9
Stunt Car	ST	Microstyle	Corsa auto	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Super Grid Runner	ST	Lamasoft	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Super Hang On	ST/CPC/Sp.	El. Dreams	Corsa mot.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Super Hang-On	C64	Electric D.	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Super Mario Bros 2	C. Nintendo	Nintendo	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Super Mario Bros II								Co. n° 3
Super Thunder Blade	Cons. Sega	Sega						n° 3
Super Wonder Boy	Console NEC	NEC						Co. n° 1
S. W. B. in Monster L.	ST	Activision	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Superman	Am./C64/CPC	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	C64	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	ST	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Swiftar	ST	Accustar	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Swords of Twilight	Amiga	Electr. Arts	Ruolo	16	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Take Down	PC	Gamestar	Catch	8	☆☆☆	☆☆☆	Sint. vocale	n° 8
Tank Attack	Am./C64/CPC	CDS	Wargame	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Targhan	Am./ST	Silmaris						n°2
Tangled Tales	Apple II GS	Origin Syst.	Adv./ruolo	17	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 13
Tarot	Amiga	Microil.						n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Tatsujin	Sega							n° 15
Team Yankee	Am./64/CPC	Empire						n° 14
Team Yankee	PC/Sp./ST	Empire						n° 14
Tetris	Nintendo							n° 14
The Adventure of Link	Nintendo							n° 15
The Anc. Ys Vanished	NEC	Hudson Soft						n° 15
The Cycles	Am./PC	Accolade	Sim.sportiva	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
The Cycles	PC	Accolade	C. di moto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
The Gold of the Aztecs	PC/ST	US Gold						n° 15
The Gold of the Aztecs	Am./C64	US Gold						n° 15
The Plague	Am./ST	Innerprise						n° 14
The Publisher	Amiga	The Disc C.	Utility					n° 13
The Seven Gates of J.	Amiga	Grandslam	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
The S. Gates of Jambala	ST	Grandslam	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
The Untouchables	ST	Ocean	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Thunderstrike	PC VGA	Millenium	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Tie Break	Amiga	Ocean	Simulazione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Tiger Heli	PC Engine	Taito						n° 13
To the Earth	Nintendo							Cons. n° 5
Tom & Jerry II	Amiga	Magic Bytes	Azione	8	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Toobin	Am./ST	Tengen	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Track & Field 2	Nintendo							n° 12
Treasure Island Dizzy	C64/ST	Code Masters	Adv./azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Turbo Outrun	A./C64/CPC	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Turbo Outrun	PC/ST/Sp.	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Twinworld	ST	Ubi Soft	Platform	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Teenage Queen	ST	Ere	Strip-Poker	15	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n°2
Tennis Ace	Cons. Sega	Sega	Sim. tennis	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Terrarium	Am./PC/ST	Imageworks						n° 6
Terry's Big Adventure	ST	Shades	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Test Drive II	Amiga	Accolade	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Tetris		Atari						n° 3
Tetris	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Champ	Amiga		Sim.sportiva	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
The Deep	Am./C64/ST	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Deep	Spectrum	US Gold	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Faery Tale Adv.	PC	Micro Illus.	Ruolo/adv.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
The G. Winter Edition	CPC/Ap. II	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The G.Winter Edition	C64/MLX/Sp.	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
The Game of Royal		Darts Valley						n° 5
The Game Summer Ed.	Am./64/CPC	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Game Summer Ed.	PC/ST/Sp.	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Goonies II	Nintendo	Konami	Arcade/adv.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
The Hit Squad	Spectrum	Code Mast.	Adv./azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆	n° 9
The Hunt Red October	PC/ST	Datasoft	Strat./sim.	14	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 8
The King of Chicago	Am./Ap./C64	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The King of Chicago	Mac/ST/PC	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
The Kristall	Am./ST	Addictive	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
The Last Battle	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Leg.of Black Silver	C64	Epyx	Ruolo/adv	15	☆☆☆☆	-	☆☆	n° 4
The Paranoia Complex	CPC	Magic Bytes	Az./strat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Three Stooges	Am./C64/PC	Cinemaware	Adv/arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Thunder Blade	Cons. Sega	US Gold						n° 1
Thunder Blade	ST	US Gold	Azione	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Thunder Chopper	Ap.II/C64/PC	Sublogic	S.com.Elic.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 7
Thunderbirds	Am./C64/CPC	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Thunderbirds	MSX /ST	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Tiger Road	Am./64/CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆ ☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Time Bandit	CPC/PC/ST	Microdeal	Adv/az.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
Tennis	Atari	Activision						Co. 4
Toki		Tad Corp.						n° 10
Time Soldiers	Cons. Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Timescanner	C64/ST	Activision	Az./flipper	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Tin Tin on the Moon	Am./ST	Infrogames	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Titan	Am./C64/CPC	Titus	Rompimat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Titan	MSX/PC/Sp.	Titus	Rompimat.	14	☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆	n° 9
Tom & Jerry	Am./C64	Magic Bytes	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Tomcat	C16/C64	Players	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Top Gun		Nintendo						n° 1
Torpedo		Data East						n° 1
Tracksuite Manager	Am./C64	Again Again	Strategia	13	-	-	-	n° 8
Trained Assassin	Amiga	Dig. Magic	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Tripple X X X		Micro Partner						n°2
Trojan	C. Nintendo	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Turbo	Amiga	Micro Ill..	Corsa auto.	8	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Turbo Drive		Inor						n° 4
Turbo Esprit	C64	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Turbo Esprit	CPC	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Turtles		Konami						n° 9
TV Sport Football	Am./ST/PC/Sp.	Mirrorsoft	Azione	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Twilight's Ransom	Am./Mac/PC	Paragon	Adventure	14	☆☆☆☆	☆	☆	n° 6
Twiworld	Amiga	Ubi Soft	Piattaforme	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Ultima V	Am./64/PC/ST	Origin	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
UFO	PC	Sublogic	V. Spaz./str.	17	☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 11
Varis 2	Console NEC	Laser Soft						Co. n° 2
Vampire	MSX/Sp.	Code Mast.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Verminator	ST	Rainbird	Az/strat.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Vette	Am./PC/ST	Spectrum H.						n° 6
Vendetta	Am./C64/CPC	System 3						n° 14
Vendetta	PC/Sp./ST	System 3						n° 14
Venture	Atari							n° 13
Vidi	Amiga	Rombo						n° 12
Volfiev	NEC	Taito						Co. n° 5
Volleyball Simulator	ST	Time Warp	Sport	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Victory		Gottlieb						n° 3
Victory Road	C. Nintendo	SNK						Co.n° 3
Vigilante	Am./C64/CPC		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vigilante	Sega/Sp.	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Vindicators	Am./CPC/Sp./ST	Tengen	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Virus	Am./PC	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Virus	ST/Arch.	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Voyager	Am./ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Vulcan	Am./PC CCS		Wargame	14	☆☆	-	☆☆☆☆	n° 8
Wandered	Am./C64/ST	Elite	Az./strategia	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Wacko in Wonderland	Am./ST	Newline	Platform	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Wanted	Sega							n° 13
Wataru	NEC	Hud. Soft						Co. n° 5
Weird Dreams	Amiga	Rainbird	Az./ruolo	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Wild Street	Am./ST	Titus	Beat'em-up	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Wings	Amiga	Cinemaware						n° 13
Winning Shot	NEC	Deco						n° 12
Wizards & Warriors	Nintendo							n° 13
Wonder Boy 3 in Mon.	NEC	Hudson Soft						n° 12
World Court	PC	Namco	Sim.sport.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
World Games	C.Sega	Epyx	Multiprove	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
World Games	Sega							n° 12
Wrestlemania	Nintendo							n° 12
Wanted	Cons. Sega	Sega	Sparo	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
War in Middle Eart	Am./Ap.II	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	CPC	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	PC/ST	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Warlock's Quest	Am./ST	Ere Inform.	Az./strat.	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Wastleland	Ap.II/C64/PC	Electr. Arts	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n°2
Waterloo	Am./PC	PSS	Wargame	14	☆☆☆☆	-	-	n° 8
Wec Le Mans	C64/CPC/Sp.	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Wec Le Mans	MSX	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Weird Dreams	A./C64/PC/ST	Rainbird						n°2
West Phaser	PC CGA	Loriciel	Tiro bers.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Wicked	A./ST	Electric D.	Strategia	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
Wild Gunman	Nintendo							n° 1
Wild Streets	Amiga	Titus						n° 7
Willow	Am./PC/ST	Mindscape	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 4
Windsurf Willy	ST	Silmarils	Sport	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Winning Run		Namco						n° 7
Wizard Wars	PC/Sp./C64	Paragon	Ruolo	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 7
Wonder Boy III	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
World Cup Soccer	Cons. Sega							Co. n° 2
World Darts	PC	Mastertronic						n° 7
Wrestle War		SNK						n° 8
Xenon	Am./ST	Mel. House	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Xenon II	ST/Am./PC	Image W.	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Xevious	C. Nintendo	Nintendo	Arcade	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Xerion	Mac II C	Titus	Rompimatt.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Xevious	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Xybots	Am./64/ST	Tengen	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
X-Out	A./C64/ST	Rainbow Arts	Azione	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Zoom	Sega							n° 15
Zany Golf	CPC/Ap.II	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Zany Golf	PC/ST	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Zombi	ST	UBI Soft	Adeventure	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Zone	PC	Loriciels	rag/ruolo/a.	16	-	☆☆☆	☆☆	n°2
Zoom	Amiga	Discovery Sof.	Az./rifles.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
ZZ Miximage	ST	Human Techn.						n° 9

NUOVI CPC 464 PLUS - CPC 6128 PLUS - GX 4000

I PIÙ NUOVI DEL MONDO!

ALTRO CHE SEMPLICI VIDEOGIOCHI...





A partire da
249.000
iva inclusa

Finalmente sono arrivati i fantastici megagames Amstrad! Veri computer da fare impallidire tutti gli altri videogiochi.
Adesso puoi scegliere fra la Superconsolle GX 4000 a cartucce ROM (249.000) o il CPC 464 PLUS a cassette; oppure il CPC 6128 PLUS a dischetti da 3".

Gioca su veri computer, lascia indietro gli altri; e le cassette Amstrad che hai già vanno sempre bene!
Tempo di regali, tempo di Amstrad!
Li trovi qui
presso tutti i rivenditori Amstrad.
Cercali su Amstrad Magazine in edicola, (oppure telefona a Pronto Amstrad. 02/26410511.)

Cognome ________
Nome ________ Età ____
Via ________
N. ____
Cap ____
Città ____

AMSTRAD

Tagliare e spedire a: Amstrad Via Riccione 14 - 20158 Milano



Club Nintendo®

Ragazzi, il Nintendo Club è qui. È divertente, è tosto, é carico di sorprese. E solo se diventate soci, potrete ricevere a casa l'esclusivo Nintendo Magazine. La rivista ufficiale del club che vi dà le dritte per risolvere i giochi, migliorare gli scores e tutte le informazioni sulle ultimissime novità. Il fantastico mondo Nintendo vi aspetta, insieme a migliaia di altri Nintendomaniaci!
E voi che state aspettando?
Il Nintendo Club sta per dilagare: fatevi soci!

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA. ★



Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CLUB NINTENDO c/o CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME__________ COGNOME__________

VIA__________ CITTÀ__________

CAP.__________ DATA DI NASCITA__________

TELEFONO__________

SGV